Año II • Febrero de 1996 • 500 Ptas.

Nº 11

ÚLTIMA GENERACIÓN

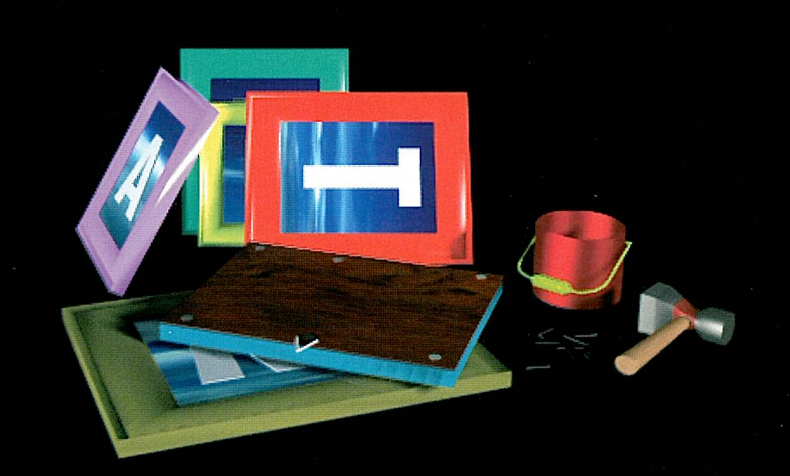
Especial fútbol

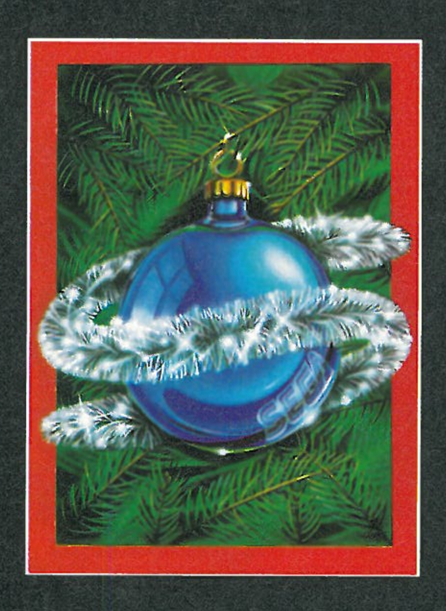
50 trucos para Saturn

Ya están aquí

Aumenta la producción de títulos de 32 bits tras la implantación de un amplio parque de consolas







El camino más corto

Despojados ya de la inocencia del consumidor que todo lo acepta por novedoso, es hora de reflexionar sobre el fenómeno de los 32 bits. Los posibles compradores del mes de diciembre, son ahora clientes fijos para las compañías de software. La margarita se ha deshojado y la elección de soporte está cerrada; hasta las próximas Navidades, los meses se convertirán en un goteo de compra para los distribuidores, esperando la llegada de la próxima estación de lluvias. A pesar de que el parque de nuevas consolas debe crecer en el futuro en progresión aritmética, es hora de dejar al margen al hardware y hablar sobre el software que lo alimentará.

El pragmático entiende que la línea recta es el camino más lógico para llegar a un destino. Para algunos, el corto plazo es la solución más rentable. Los avispados piensan que la opción útil es aquella que más da en menos tiempo. Es una cuestión de criterio: los hay que se mueven sin saber hacia dónde van, pero quieren llegar deprisa. El mercado ha encontrado una nueva vía de negocio, ya hay máquinas distribuidas y, por lo tanto, compradores potenciales de software a los que convencer. Y en el circo comienza la función, siempre la misma, con algún número incorporado, pero igual que el pasado año, y el anterior.

A las estanterías acuden títulos como días en el calendario, todos con carátulas de diseño y colorines, nombres rimbombantes y *look* vanguardista. Entre ellos, se esconde mucha mediocridad, porque las máquinas de 32 bits se han convertido para muchos en el remiendo para solucionar la rentabilidad de un título que se quedó a medio camino o, lo que es peor, en el maná de los que quieren obtener más con el mismo esfuerzo: perpetuar el camino de un juego sin modificar su estructura, enlatándolo en el brillante silicio del CD-ROM. Es legítimo querer ganar dinero, y estas palabras no están escritas para atacar a los desarrolladores ambiciosos que apenas ponen medios para triunfar, salvo la estética de un buen envoltorio; son palabras nacidas para ensalzar a quienes investigan, trabajan con la intención de aportar algo nuevo, piensan en el negocio sin olvidar al usuario final y logran convertir un frío soporte circular de 12 centímetros de diámetro en una caja de pandora de la que salen mil y una aventuras. Es el aviso al usuario para que no baje la guardia, y el aplauso a los que hacen suyas las enseñanzas del poeta castellano: "Despacito y buena letra, el hacer las cosas bien importa más que el hacerlas".



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO

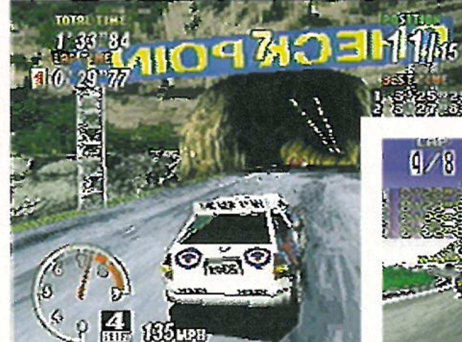
Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria técnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
CARLOS BALLESTER
GONZALO HERRERO
JESÚS UMBRÍA
(FOTOGRAFÍA)

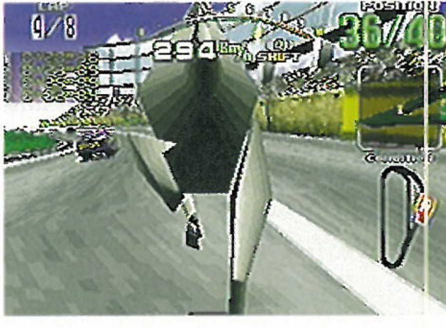
Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

EDITA
MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
LOGIPRESS
DEPÓSITO LEGAL: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135







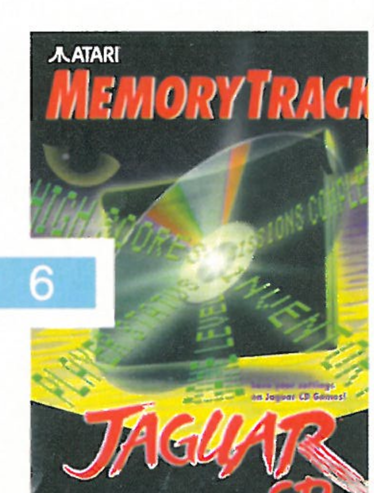




SUMARIO



13
085
493



ATARI
MEMORY TRACK
JAGUAR CD
6



ELLIS



51
Level Max
PRESS START

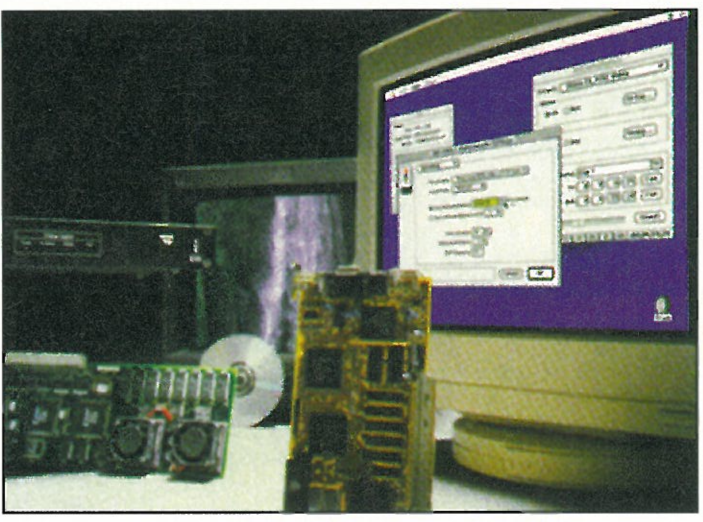
3DO presenta una tarjeta de edición de vídeo digital



Tras los discretos resultados obtenidos con su sistema de videojuegos de 32 bits, y ante la perspectiva de un futuro cuando menos incierto de su soporte –ante una situación de competencia desfavorable con los gigantes japoneses Sega, Nintendo y Sony–, los responsables del sistema 3DO se han decidido por buscar nuevos campos donde explotar su tecnología. La compañía estadounidense ha hecho pública la próxima aparición de un nuevo sistema de codificación de vídeo digital bautizado como 3DO MPEGXpress. El sistema es una herramienta para que los programadores de software puedan utilizar compresión de vídeo MPEG-1 en sus desarrollos.

3DO MPEGXpress es un sistema de codificación de vídeo para Macintosh que incluye diverso software de control, tarjetas de compresión y descompresión de tipo NuBus y carcasa para diferentes entradas de vídeo. Puede ofrecer ratios de compresión de vídeo de hasta 150:1.

Por último, los responsables de 3DO han anunciado su disposición a ofrecer en un futuro próximo soporte MPEG-2 PCI, tanto para plataformas PC como para Macintosh.



MPEGX-press incluye diverso software de control y tarjetas de compresión y descompresión de vídeo digital tipo NuBus.

Noticias

Corea anuncia la suspensión del M2

Los responsables de Goldstar 3DO en Corea han filtrado la noticia de la suspensión definitiva del proyecto M2, suspensión a la que, extraoficialmente, se habrían sumado los responsables de Panasonic. El elevado coste de producción del sistema se ha tornado como la causa fundamental por la que la compañía ha decidido abandonar un proyecto en el que los usuarios del sistema 3DO habían depositado sus esperanzas de futuro. El anuncio sólo hace referencia a la suspensión del desarrollo con las características estipuladas inicialmente, lo que deja una puerta abierta a un replanteamiento del sistema M2.

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

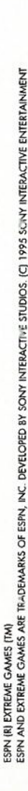
ESPN espn2 Extreme Games

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION,** PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION,**







Namco y Sony firman un acuerdo de futuro para PSX



Sony Computer Entertainment Europe, la división de Sony Corporation encargada del lanzamiento del sistema PlayStation en Europa, y Namco Ltd. anunciaron el pasado 24 de enero, en Londres, la firma de un acuerdo de larga duración entre ambas compañías para potenciar su presencia en el mercado europeo. En la actualidad, Sony cuenta con la distribución en exclusiva de los títulos de Namco en el Viejo Continente. Programas como *Ridge Racer*, *Tekken* o *Cybersleed* han contribuido de forma decisiva a elevar la calidad del software desarrollado para PlayStation y, por lo tanto, en el éxito que hasta el momento ha cosechado la máquina de Sony en los distintos países europeos. Aparte de los títulos ya mencionados, el nuevo acuerdo suscrito hace referencia a la conversión, desde las arcade de Namco a la PlayStation de Sony, de títulos como *Prime Goal EX*, *Tennis* (en desarrollo), *Museum* parte 1 y 2, *Ridge Racer Revolution*, *Tekken 2* y *Galaxian 3D*, así como de algunos otros cuyos nombres no se han hecho públicos. Durante el acto de presetación a los medios del acuerdo, **Chris Deering**, presidente de Sony Computer Entertainment Europe, afirmó: "Este nuevo acuerdo, continuación del que venimos llevando a cabo en los últimos años, asegura el éxito de PlaySation durante 1996". Sony ofreció las cifras alcanzadas por PlaySation desde su comercialización en Europa el pasado 29 de septiembre de 1995: 500.000 unidades.





Ridge Racer y Tekken son los dos ejemplos más claros de la fructífera relación existente entre Namco y PlayStation. Así lo demuestra el millón de unidades vendidas en el mundo por dichos títulos, en seis meses.

Noticias

PlayStation 2, la apuesta de Sony



Mucho se ha especulado en las últimas fechas sobre el proyecto de Sony PlayStation 2. Pese a ello, no podemos por menos que extrañarnos de la celeridad con la que se ha podido disponer de estas primeras imágenes de lo que puede llegar a convertirse en el proyecto más ambicioso de Sony. De momento, no han trascendido más datos, si bien la compañía japonesa afirma que tan sólo se trata de un rumor.

Megaplastic se hace cargo de la distribución de Jaguar en España

La barcelonesa empresa Megaplastic, tras el fracaso de la igualmente catalana Products Final, se encuentra actualmente en negociaciones con los responsables de Atari en el Reino Unido para hacerse cargo de la distribución oficial en España de las consolas Jaguar, así como de su software y periféricos. El interés de Megaplastic no resulta sorprendente, si tenemos en cuenta que actualmente pueden ser considerados como el principal canal de entrada de todo tipo de productos relacionados con la máquina de Atari en nuestro país (aunque hasta la fecha se realizaba a través del canal paralelo). En este sentido, los responsables de la firma española han decidido una cotundente bajada de precios en la consola Jaguar, con el fin de equipararlo al que muestran otras máquinas de un segmento parecido. Este ha quedado fijado desde los primeros días de febrero en 19.900 pesetas en los canales de importación. Igualmente, Megaplastic ha comunicado una inminente contraofensiva por parte de la compañía norteamericana, con el fin de desmentir los rumores que se habían filtrado sobre posibles problemas internos, que tendrá su culmen en una importante campaña publicitaria, tanto a nivel americano como europeo hacia marzo.

La intención de Megaplastic es igualar el precio de la máquina en el mercado paralelo y en el oficial, aunque los responsables directos de Atari en el Reino Unido pretenden situarlo en torno a las 21.900 ó 22.900 pesetas. Sin duda, sería muy beneficioso para el futuro de Jaguar el que una compañía de la experiencia de Megaplastic asumiera su distribución oficial. Así ahorrarían descalabros anunciados como el de Products Final.



Noticias

Products Final: crónica de una muerte anunciada

5 de abril de 1995. En un céntrico hotel madrileño, Juan Ramón Poblet, director de Products Final, y Jean Richen, director de marketing de Atari Europa, anunciaban el acuerdo alcanzado para la distribución en nuestro país de Jaguar por parte de la primera empresa. Escasamente diez meses después, la compañía catalana abandona definitivamente la licencia de la máquina de Atari. Los pésimos resultados obtenidos, consecuencia, en parte, de la nula experiencia de dicha empresa en un sector tan complejo como éste, y la descarnada competencia de los gigantes japoneses, han acelerado este abandono.

Fantasy Zone, los videojuegos llevados a la T.V.

La Palma T.V., en colaboración con Movilain S.L, Siscomp Games S.L, Comercial Hollywood y **ÚLTIMA GENERACIÓN**, ha llevado a cabo, a través de su programa dedicado al mundo de los videojuegos *Fantasy Zone*, una iniciativa que ha contado con gran aceptación entre los aficionados al ocio electrónico de la Isla. Durante cuatro programas se realizó un concurso, organizado en la tienda Comercial Hollywood, en el que participaron 32 concursantes.

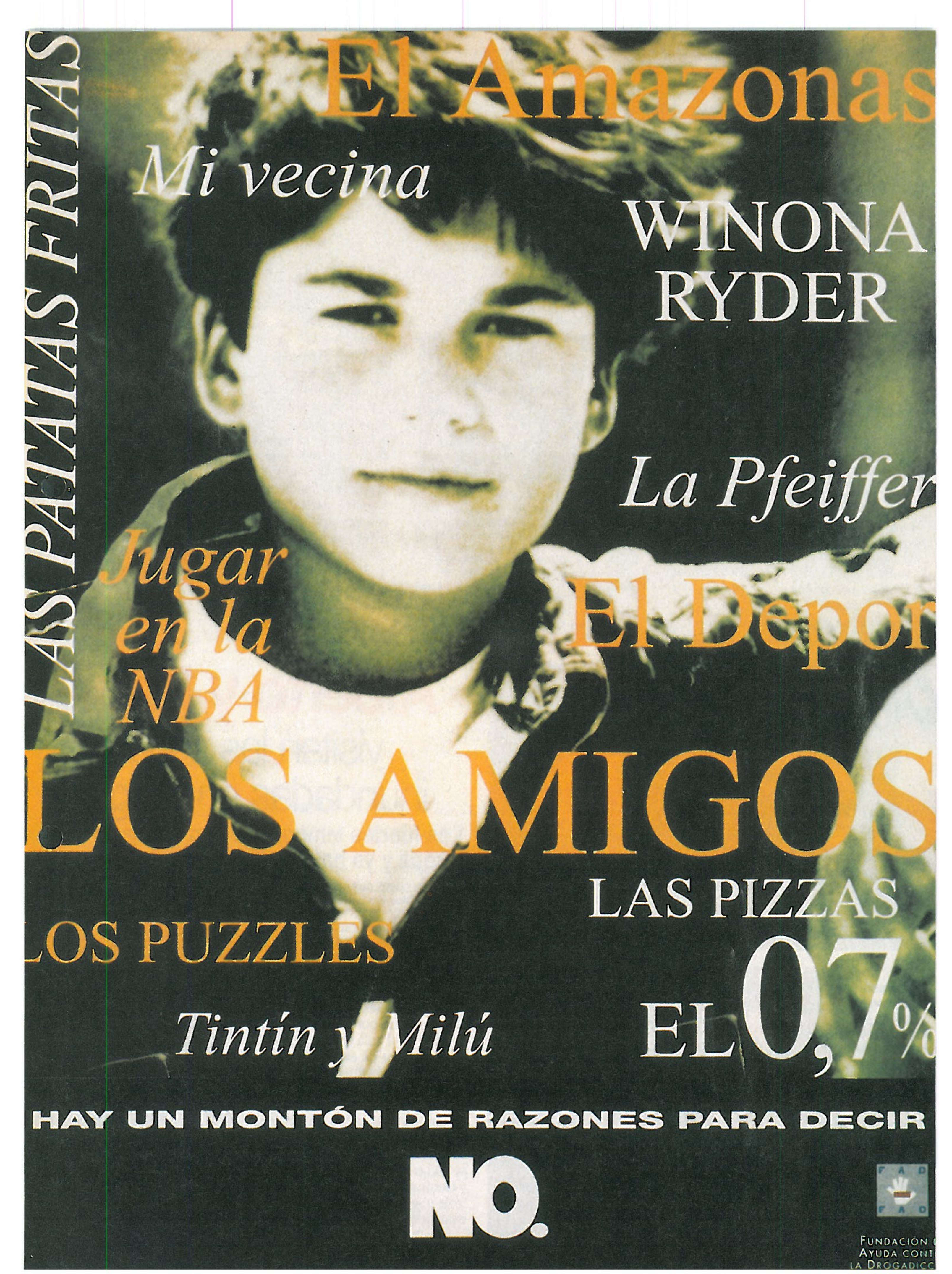
Para las diferentes fases eliminatorias, se utilizaron algunos de los títulos más significativos de los diferentes formatos. *X-Men*, *Hang On 95* y *Virtua Fighter 2*, de Saturn; *Extreme Games*, *Wrestlemania* y *FIFA 96*, de PlayStation; *Aero Fighters 3* y *Puzzle Bobble*, de Neo-Geo CD; y *Jammit*, de 3DO, fueron los títulos escogidos por los organizadores para dilucidar al ganador del concurso.

Además, se llevaron a cabo pequeños debates sobre los juegos utilizados. Una experiencia, sin duda, elogiable (sobre todo teniendo en cuenta que parte de un canal local con el esfuerzo que ello exige). Esperemos que cunda el ejemplo y se extienda a número mayor de emisoras, contribuyendo así a acercar de forma un tanto más gráfica el mundo de los videojuegos a los muchos aficionados ya existentes a lo largo y ancho de toda nuestra geografía.

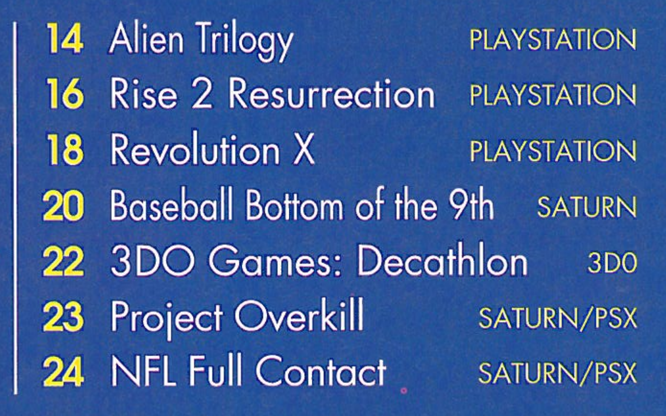
COMERCIAL HOLLYWOOD



De izquierda a derecha: Alejandro Cerrudo, 4º clasificado y ganador de una Turbo Grafx. José Ricardo Martín, 3er clasificado y ganador de una Atari Jaguar. Alejandro Sosa, ganador del concurso se llevó una PlayStation. Finalmente, Gregorio Martín, 2º clasificado y ganador de una Neo-Geo CD. Tras ellos, Jacobo Martín, presentador del programa Fantasy Zone en Comercial Hollywood.


LAS PATATAS FRITAS
El Amazonas
Mi vecina
WINONA RYDER
La Pfeiffer
Jugar en la NBA
El Depor
LOS AMIGOS
LAS PIZZAS
LOS PUZZLES
EL 0,7%
Tintín y Milú
HAY UN MONTÓN DE RAZONES PARA DECIR
NO.
FAD
FAD

versión beta

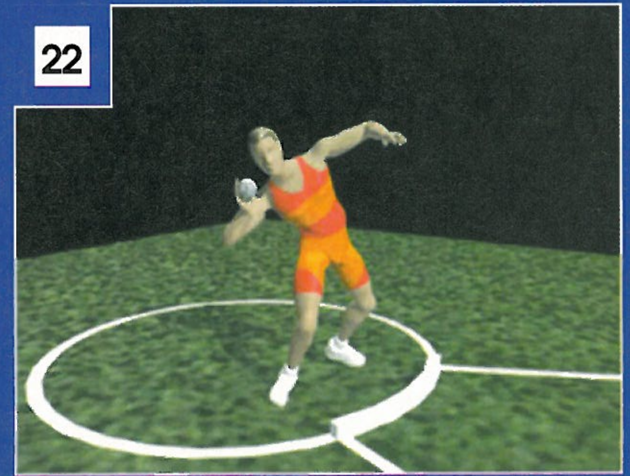
















Alien Trilogy

por J. Luis Sanz

Nombre original : Alien Trilogy
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Acclaim
Programación : Probe
Soporte : CD-ROM

Se ha juntado el hambre con las ganas de comer. Algunas compañías antaño relacionadas con *Alien* vuelven a la carga con el beneplácito técnico de las nuevas máquinas: Probe, Acclaim y la teniente Ripley, con sus colegas los *xenomorphs*. En 1992, para Mega Drive y Súper Nintendo, aparecieron los *Alien3* de turno. Simples arcades de plataformas que, en el caso de SNES, ofrecían un nivel de calidad especialmente destacado, gracias a sus gráficos y músicas.

Antes, algunos ordenadores como el Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC gozaron de sencillísimos desarrollos basados en *Alien el octavo pasajero* y *Aliens*. En el último caso, Electric Dreams, vinculada entonces con Activision, produjo un juego que, con las limitaciones de entonces, tenía en su misterio y ambientación el mayor punto a su favor.

Hasta 1994, en que Atari lanza para Jaguar *Alien vs Predator*, no volvimos a tener nuevas noticias de estos terribles seres espaciales. Se trataba en esta ocasión de un ejercicio similar a *Doom*, con una ambientación magistral basada en los cómic protagonizados por Ripley y compañía. Su desarrollo se basaba en pasillos planos, sin subidas ni bajadas, asemejándose al *Wolfenstein 3D* de id Software, en busca de algún Alien, Depredador o Marine, dependiendo del rol elegido.



H.R. Giger

Las texturas del nido Alien rezuman el estilo del creativo H.R. Giger, que se encargó del concepto visual del primer Alien de Ridley Scott. También ayudó a diseñar el juego de PC Darkseed.









Alien Trilogy parte del acierto de reunir las tres películas de la saga: *Alien el octavo pasajero, Aliens, el regreso* y *Alien3*. Tres mundos diferentes para un mismo problema.

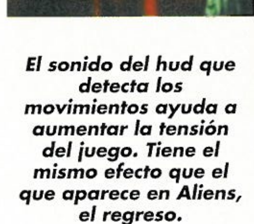
De nuevo hay que enfrentarse al ser de constitución fuerte e instinto asesino sediento de sangre. Un animal preparado por la naturaleza para sobrevivir a costa de los cuerpos vivos que habitan en el espacio. El juego retoma cada acción de la trilogía, por fases, y nos mueve por las tripas de la nave Nostromo, la colonia infestada de Aliens o la prisión de psicópatas.

En todo momento, sus programadores han querido que las referencias a las películas fueran constantes, replicando los planos originales con secuencias 3D que emulan con bastante fidelidad el montaje original.

Igual que los escenarios han sido realizados en función de las películas, cada efecto de sonido, principalmente los disparos y la apertura de las puertas, ha sido reproducido de un modo fidedigno. La ambientación general y los logrados efectos de luces y sombras hacen el resto.

Para el mes de marzo o abril, tiene previsto su llegada *Alien Trilogy* al mercado español de manera oficial, con un apoyo importante por parte de sus productores. No en vano parece ser el título estrella de su particular plan de desarrollos, que incorpora nombres de Capcom como *X-Men*. Probe y Acclaim son viejos conocidos de la afición que parecen regresar con un producto de futuro.



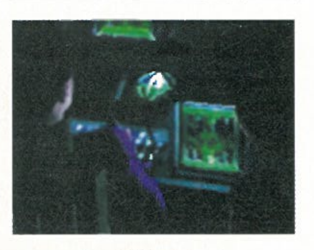




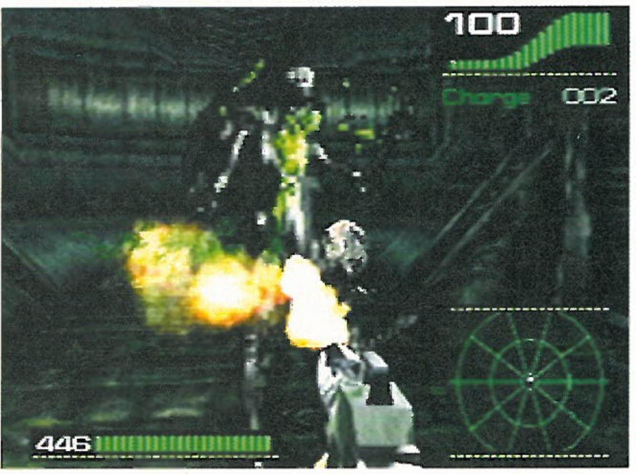
El sonido del hud que detecta los movimientos ayuda a aumentar la tensión del juego. Tiene el mismo efecto que el que aparece en Aliens, el regreso.







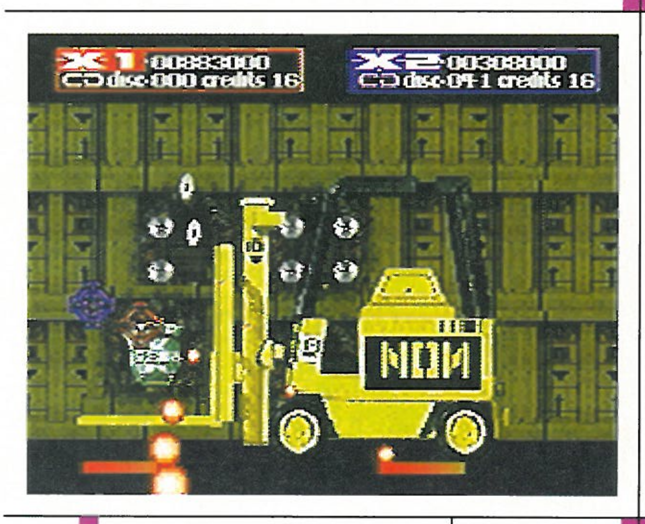




Las secuencias entre niveles han sido extraídas de las propias películas, pero rediseñadas en ordenadores con aplicaciones 3D.



Revolution X







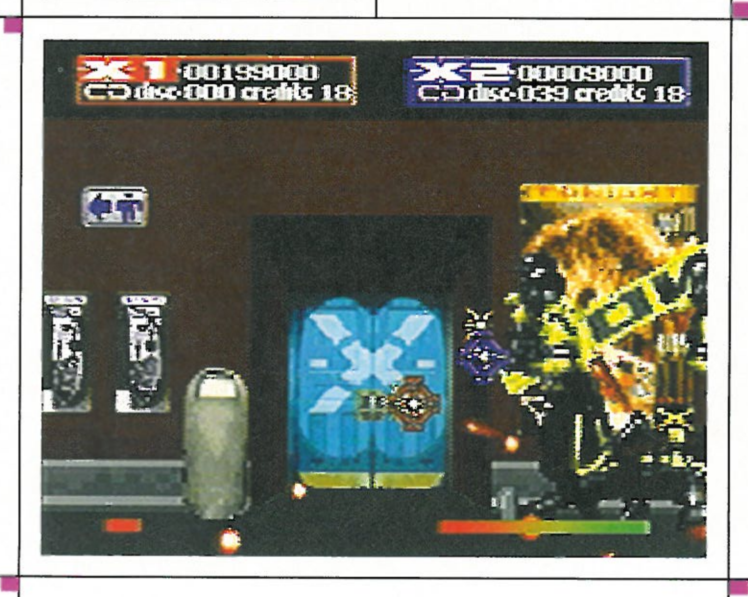
Nombre original : Revolution X
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Acclaim
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom

por J. Luis Sanz

Las fuentes donde las grandes productoras de software buscan argumentos para desarrollar programas de éxito han sido, y son, insólitas. No por ya conocidas, algunas de esas fuentes dejan de sorprender a quien las analiza.

Desde su cuna en los salones recreativos, *Revolution X* fue un ejercicio de gracias congénitas a cual más agradable y sangrienta. Un escaparate para mostrar con alegría desmedida las valerosas andanzas del popular grupo de rock Aerosmith, reconvertido a bits, colores y fases.

El programa, con *look* de desmelenados en busca de decibelios, se ceñía a los viejos cánones de los *shooting games* (juegos de disparos) que Taito dictó en la disposición de los enemigos en pantalla, *modus operandi* del jugador para eliminarlos o número de fases. De izquierda a derecha como en los *Operation Wolf* y







Los extraños enemigos que debemos combatir, poseen un aspecto postnuclear. Su comportamiento en pantalla es demasiado plano.

Thunderbolt, pero con un tercer movimiento de avance o retroceso, *made in* Sega, cuyos máximos exponentes son *Rail Chase, Jurassic Park* y *Alien3*, una gran desconocida en nuestras fronteras.

Sprites que aumentan y reducen su tamaño con celeridad, ayudados por los técnicas de reescalado que permite el hardware, son los verdaderos protagonistas de un programa al que cualquier aficionado a este género sabrá encontrar antecedentes.

En la versión doméstica, Acclaim (adaptando una vez más una licencia de Williams/Midway), ha retratado perfectamente el espíritu original del desarrollo, respetando todos los elementos de humor que el juego posee, y son muchos.

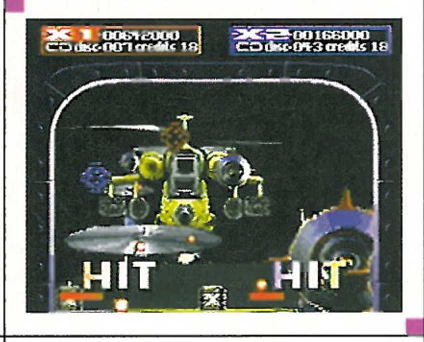
Se percibe de forma nítida la intervención de las mismas manos, o en su defecto la influencia, de los realizadores de *T2: The Arcade Game. Revolution X* es un ejercicio simétrico en magnitud de gráficos al que fue tan brillante título recreativo, cuyo desarrollo contó con versiones para los soportes de 16 bits, obteniendo un discreto resultado (en Mega Drive era compatible con el periférico de disparo Menacer).

El título de Acclaim (tardará dos meses en llegar al mercado) supone un avance indiscutible en el factor jugabilidad que plantean los *shooting games*. En las recreativas ya impartía clases de diversión con reclamos justos de enemigos, pero su entrada en las casas se nos antoja un ejercicio arriesgado, puesto que muchos usuarios ya conocen juegos de la talla de *Virtua Cop*.





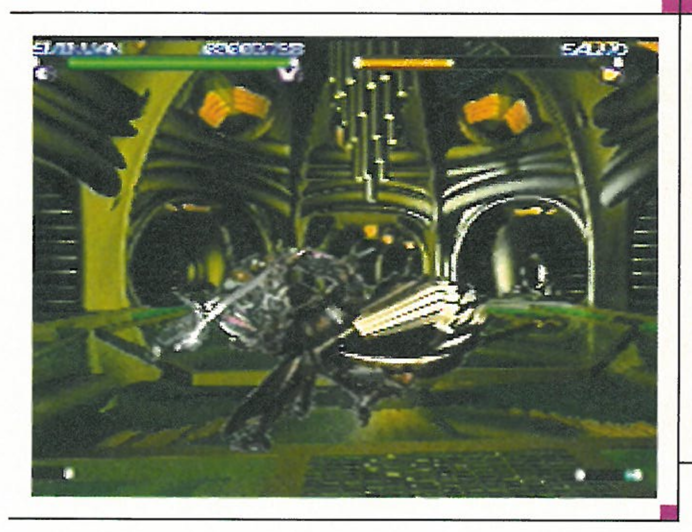






Aerosmith es el grupo de rock que protagoniza Revolution X, siguiendo una tendencia que también alcanzó a los estadounidenses Guns'n'Roses, en los que está basado el desarrollo de un pinball.

Rise 2: Resurrection



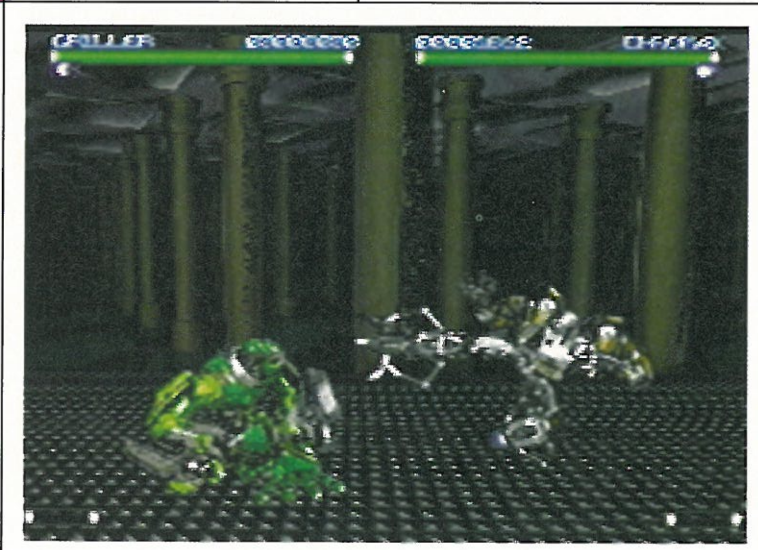




por J. Luis Sanz

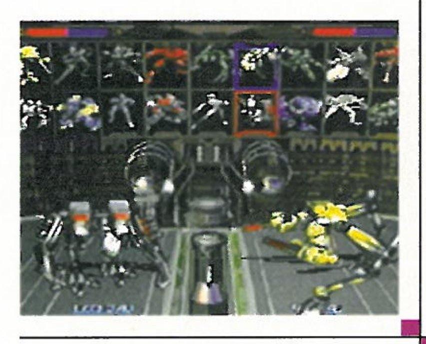
Nombre original : Rise 2: Resurrection
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Acclaim
Programación : Mirage
Soporte/megas : CD-Rom

Desconocemos el alcance de las ventas que la primera parte de *Rise of the Robots* obtuvo en su periplo por los sistemas domésticos hace algo más de un año. Fue un juego de lucha inicialmente programado para PC que sorprendió por su virtuosismo gráfico, en un momento en que las consolas de 32 bits eran promesas en vías de hacerse realidad. Personajes y escenarios renderizados y un sistema de juego similar a los *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* o cualquier sucedaneo que se precie, eran los argumentos del título programado por Mirage, compañía que inicialmente obtuvo la recompensa de una crítica rendida a la estética que, más tarde, reflexionó sobre sus afirmaciones y puso al juego en el sitio que merecía. Aquellas intros que corrían en potentes PC fueron un reclamo espectacular ante el que muchos sucumbieron. Más tarde, el



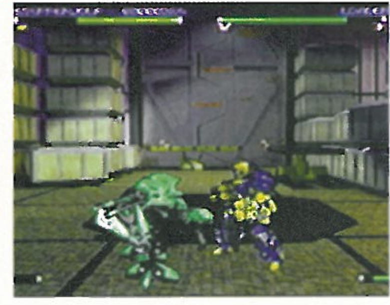


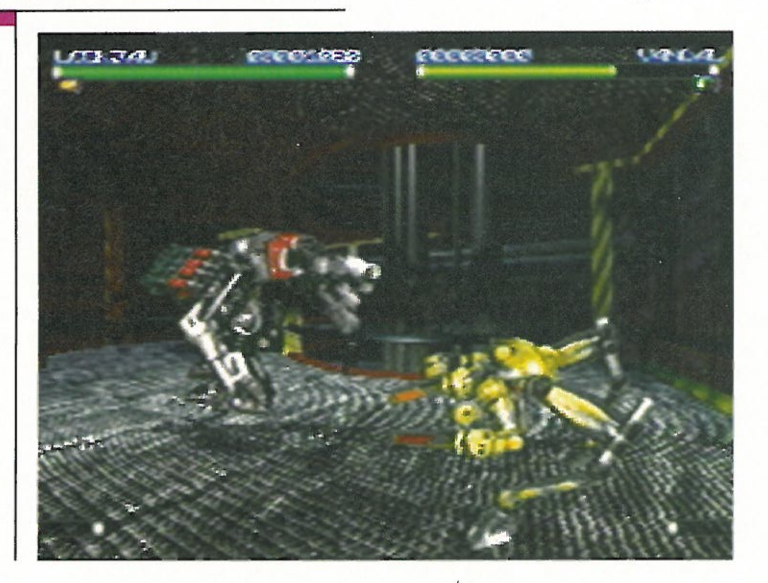
Parece que los programadores acabarán echando mano de los viejos programas de Commodore 64 que incorporaban juegos en los tiempos de carga.











La saga de lucha creada por Mirage sigue teniendo en el aspecto gráfico su principal virtud. Otra cuestión es que las imágenes se dejen jugar. Rise of the Robots adolecía de lo segundo.

juego llegó a las consolas de 16 bits.

Rise of the Robots era un programa muy trabajado, con méritos que nadie le puede negar a Mirage, aunque con una jugabilidad muy por debajo de otros títulos, quizá menos llamativos pero mejores. *Rise 2: Resurrection*, como era de suponer, sigue la misma línea, quizá porque el éxito comercial que suponemos, a tenor de la insistencia en la saga, obtuvo su hermano mayor.

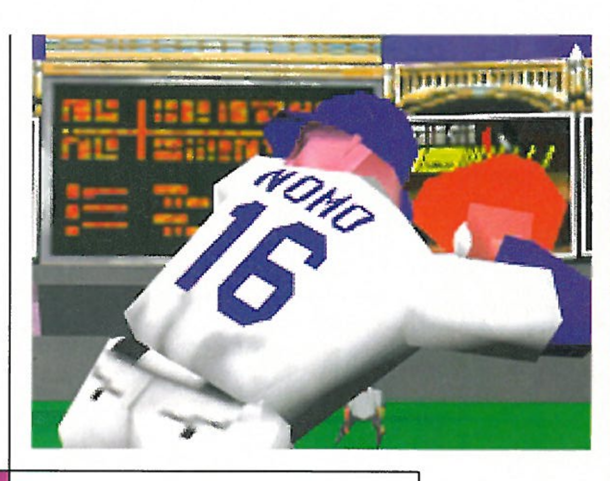
Apenas parece haber variado su desarrollo, salvo que se han adoptado, entre tanto cacharro sideral, las originales opciones de otros programas de lucha.

Desde que alguien llegara con los *combos* y *first hit*, muchos se han subido a ese carro para tener algo en lo que parecerse a los *greater hits*. Para la ocasión, Mirage ha repetido alineación, ha jugado a la defensiva y ha vuelto a invertir la mayor parte de su esfuerzo en la realización de los gráficos, su más sólido argumento.

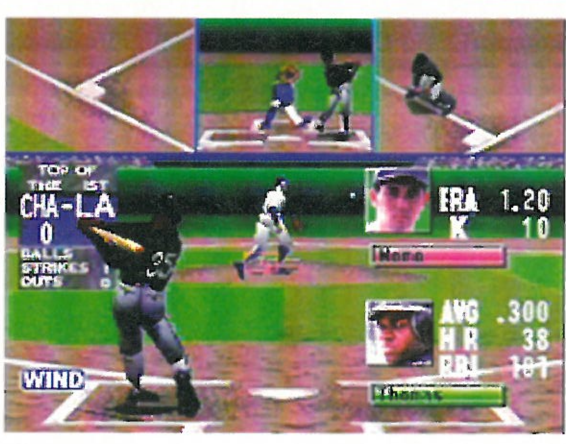
En las primeras versiones beta no se deben emitir excesivos juicios de valor, puesto que los cambios que sufren algunos títulos hasta su definitiva comercialización han deparado grandes sorpresas. Es de suponer, por tanto, que se incorporarán algunas opciones más, músicas y efectos.

Rise 2 llegará pronto a un mercado de los 32 bits que está madurando con rapidez. Ya han pasado los primeros días en los que los títulos amparados en polígonos o renderizaciones dejaban boquiabierto al usuario. Ahora no vale simplemente con cuidar la forma olvidándose del fondo.

Baseball Bottom of the 9th







Nomo, Thomas o Ripken son estrellas en la liga profesional, que vivió un delicado trance el año pasado con la huelga de jugadores.

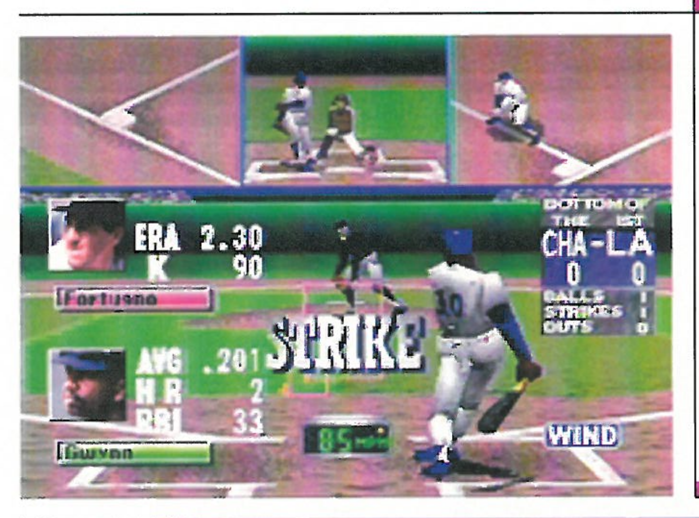
Entre los deportes que gozan de mayor tradición en el universo de los videojuegos, el béisbol ocupa un lugar de privilegio por ser Estados Unidos su cuna y principal valedor. Cuenta, además, con el beneplácito de la afición japonesa, que ha adoptado con entusiasmo esta disciplina para su uso y disfrute, aunque los programadores nipones han personalizado a su gusto el 'genuino sabor americano'. Estas características han convertido a la liga profesional estadounidense en argumento de muchos programas de extremado mérito técnico y de juego.

Carl Ripken Baseball, *ESPN Baseball Tonight*, un espléndido simulador de los creadores del *John Madden* de Mega Drive, o el legendario *World Series Baseball*, de Imagine, son buenos ejemplos. Sin embargo, el punto claro de inflexión que revolucionó este género fue el insustituible *Hardball*, de Accolade, para Commodore 64. Mostraba colores, gráficos de un tamaño muy considerable y el acierto de cerrar la acción al lanzador y el bateador, para abrir después a una panorámica general cuando la bola salía despedida. Una vez sentadas las bases por este programa, el género deportivo del béisbol ha evolucionado hacia caminos de perfección gráfica mayores, pero sin alterar la esencia.

Fruto de este afán de superación, aparece un volumen muy extenso de títulos (tomando las mismas ligas y opciones de juego), que no alteran lo ya conocido y limitan su radio de

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Baseball Bottom of the 9th
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Konami
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM





acción oficial a los mercados propios.

Excepto contadas, y honrosas, excepciones, los programas de béisbol han sido adquiridos en los circuitos de importación. Más o menos lo que ocurre con muchas aventuras o títulos basados en mangas que superan la quinta entrega: los distribuidores no confían en que el apoyo de las ventas pueda resarcirles de su inversión inicial.

Partiendo de que el béisbol es un deporte para iniciados, que lo han visto o, al menos, saben de qué va, hay que recordarles que Konami es de las productoras que más atención otorgan, al margen de sus adineradas sagas arcade, al género deportivo desde hace mucho tiempo. ¿Recordáis los *Hypersports* y *Tack & Field* que adornaban los billares de principios de los ochenta? Suyas son también las olimpiadas de toda la vida e incursiones en el *Ping-Pong* y el *Tennis*.

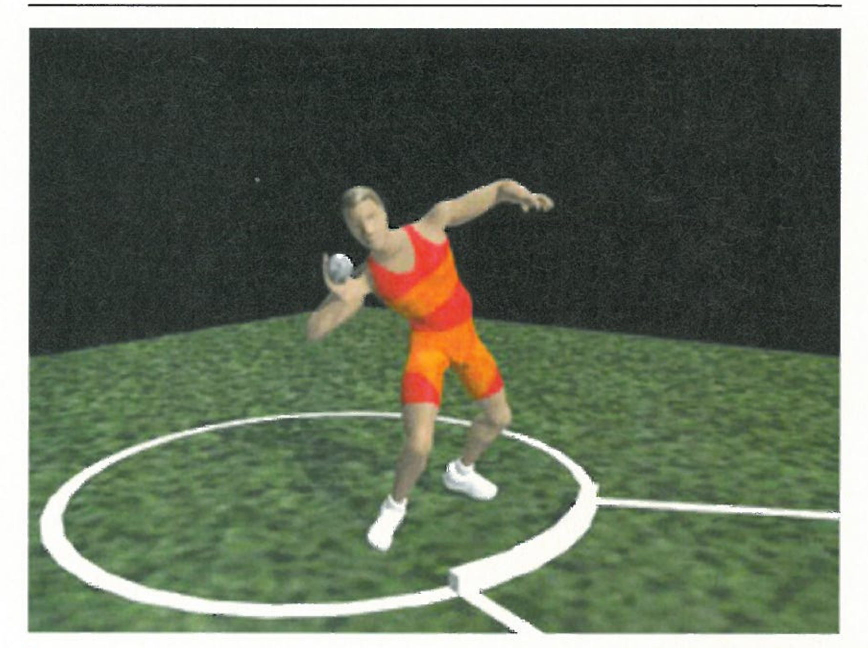
Precedido por la moda de la nueva generación, de la Saturn y PlayStation, *Baseball Bottom of the 9th* es un ejercicio poligonal que toma todos los elementos de la liga profesional americana para mostrar un espectáculo fiel. Aporta movimientos tan suaves como los de *NBA In the Zone* y asegura la jugabilidad para que la diversión sea clara.

Las imágenes que han trascendido se componen de los gráficos trípicos, en los que se han introducido las texturas de las equipaciones reales o los nombres de los jugadores. Un lujo que ya pudimos disfrutar, de un modo más discreto, en el sensacional *World Series Baseball*, de Sega, para su Saturn, que combinaba los viejos cánones dictados por Accolade y su *Hardball* con una realización técnica correcta: suavidad, buena ambientación, sonidos, comentarios y músicas, para simular la acción de un partido real.



Como mandan los cánones tradicionales, el plano cerrado que encuadra al bateador y al pitcher se abre para ofrecer una panorámica más amplia de la escena.

3DO Games: Decathlon



por Carlos Ballester

Nombre original : 3DO Games: Decathlon
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Studio 3DO
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

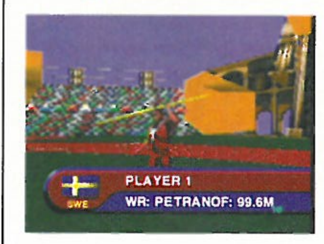
Es una costumbre tan antigua como presumible: cuando un gran evento deportivo se acerca, los desarrolladores corren para hacerse con la licencia o, en su defecto, desarrollar un 'algo' parecido. Olimpiadas, Mundiales de Fútbol o Eurocopas. Todo vale, como en las películas.

3DO se está apresurando para lanzar sus particulares juegos olímpicos, programas que funcionan sobradamente por que proporcionan a los usuarios un amplio abanico de pruebas dentro de un mismo programa, y un factor de competición sensiblemente más alto que el de la media.

Además, la tradición de los juegos de olimpiadas trae consigo el recuerdo del mayor programa que ha dado (salvando las distancias técnicas actuales, pero calibrando la valoración en cauces lógicos) un soporte de juegos: *Summer Games I* y *II*, de Epyx, para Commodore 64. La joya que incorporaba ceremonia de apertura y de clausura.

Studio 3DO está desarrollando un sencillo programa multiprueba que, suponemos, albergará un buen número de disciplinas deportivas: 100 metros lisos, salto de altura, de longitud, lanzamiento de pesas, etcétera: imaginación al poder.





Los juegos de olimpiadas son un género tradicional dentro del mundo de los videojuegos. Aprovechando la proximidad de los Juegos Olímpicos que se celebrarán en Atlanta este año, 3DO lanzará un título con varias pruebas atléticas.

Project Overkill

Tradicionalmente vinculados con los PCs, los juegos que tienen ganas de parecerse a los *Space Hulk* o *Hero Quest*, con una disposición isométrica de la pantalla donde manejamos varios personajes que deben resolver un enigma (como siempre) dentro de una aventura de grandes dimensiones, comienzan a invadir los grandes soportes de 32 bits con facilidad y, en algunos casos, traducidos.

Entre los últimos que hemos probado, se encuentran el *X-Com: UFO Defense*, de PlayStation, o las maravillosas conversiones del *Syndicate*, de Bullfrog, para Súper Nintendo.

Programas en los que la estrategia toma tintes de protagonismo absoluto para proporcionar una acción más cautelosa y pensada, que no se deja llevar por la emoción del momento o la rabia por la muerte de un compañero. Además, acercarse a este género supone una lectura previa del manual de instrucciones. Tarea que no suele ser muy habitual, por la particular alergia del público hispano a este tipo de actividades.

Project Overkill tiene el privilegio de pertenecer a Konami, lo que garantiza una realización y maneras de juego acertadas. Su lanzamiento está previsto para el primer trimestre de este año en Estados Unidos y Japón, los dos grandes mercados. Su entrada hispana, suponemos, tardará algunos meses más.

por J. Luis Sanz

Nombre original :	Project Overkill
Realización :	1996
País :	EE.UU.
Compañía :	Konami
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM





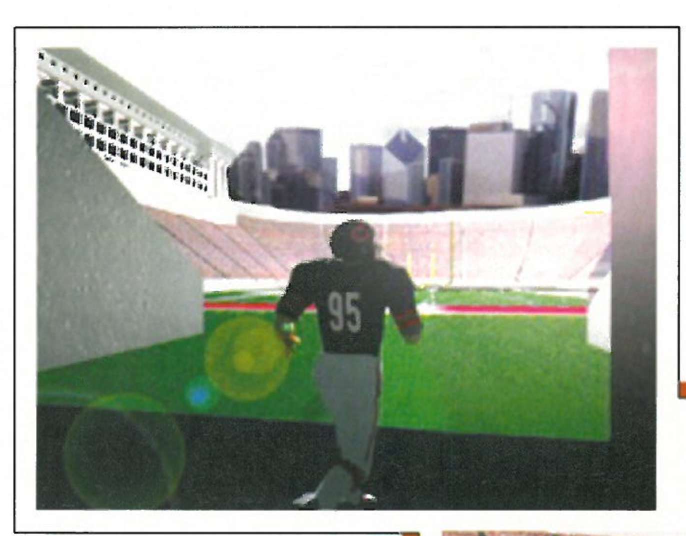






El sistema de mapas y acceso a los objetivos de la misión se realiza de forma sencilla. En este tipo de juegos, la habilidad tiene un puesto menos importante que la estrategia o la inteligencia bélica.

NFL Full Contact

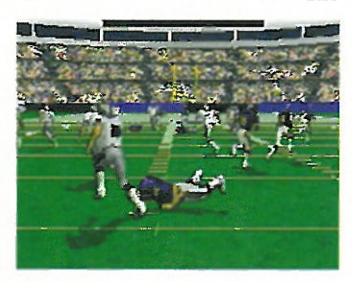


por J. Luis Sanz

Nombre original : NFL Full Contact
Realización : 1996
País : EE.UU.
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Las intros, para no variar, son simples renderizaciones 3D.









El desarrollo de estos simuladores ha variado poco desde que John Madden apareciera en 1991.

Si Konami pasó desapercibida en Súper Nintendo con sus juegos de fútbol americano como *NFL Football* o, en su defecto, quedó eclipsado por la sombra, pronunciada, de la saga de Electronic Arts, *John Madden American Football*, no ha pasado lo mismo con la aceptación de un género como el béisbol, en el que cuenta con una lista ingente de títulos, a cual más perfecto.

Si hacíamos referencia a los simuladores de Electronic Arts como los mejores, sin duda, la llegada de este *NFL Full Contact* no parece satisfacer excesivamente las ansiedades de un público que espera polígonos y más texturas que deglutir.

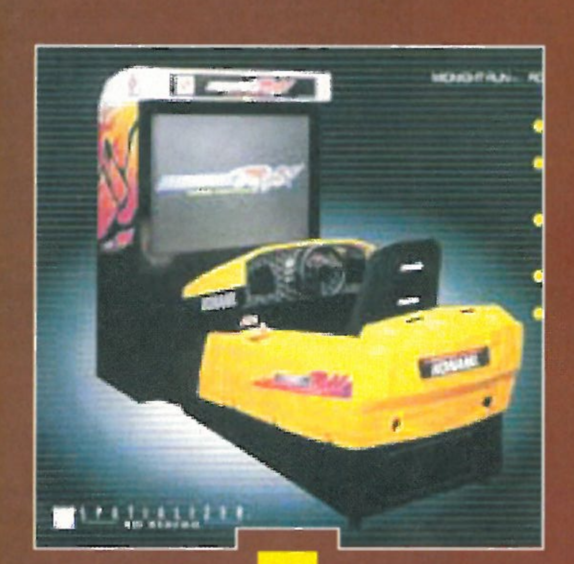
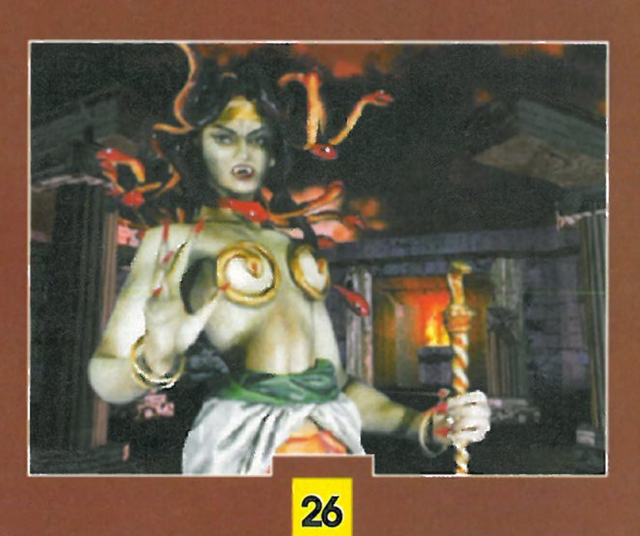
Un concepto que tampoco ha variado en exceso y que deja en muchas opciones para la calibración global del juego. No por la cantidad, sino por la calidad y rapidez del acceso a esas tácticas de carreras, pases o defensas. Cercana en la memoria la *Super Bowl*, que ganaron los Dallas Cowboys, muchos usuarios que disfrutaron con los programas de Accolade como *Mike Dikta Football*, o los mentados de Electronic Arts o el *Tecmo Super Bowl*, tendrán ganas de saber qué se puede hacer con un juego de fútbol americano en unos sistemas todavía vírgenes de las andanzas de estas moles humanas.

Konami, por el momento, se ha desmarcado claramente y ha inundado con su producción las principales disciplinas deportivas, aunque el resultado final todavía está por ver.

salón recreativo

SUMARIO

Febrero de 1996

26

29




Crypter **Killer**

por Carlos Ballester

Shooting game es una palabra que engloba muchas cosas. Habilidad, reflejos, evolución gráfica asegurada y, ante todo, diversión. Estos son los atributos básicos que debe asegurar cualquier desarrollo que se vanaglorie de pertenecer a este estilo.

Este tipo de juegos vienen tomando cuerpo desde mediados de los setenta (tiempos inmemoriales, aunque nosotros los recordamos), cuando *Pong* era el rey del lugar con sus *pixels* perfectos en blanco y negro. Un simple cuadrado que se movía aleatoriamente por la pantalla servía de objetivo para dispararle con una pistola bastante rudimentaria.





Crypter Killer parece encontrar en la saga del valeroso Belmont su sentido. Mientras en el primero luchaba contra Drácula, aquí lo hace contra el resto de su mortal y tenebroso séquito.

Fueron los comienzos de un estilo que ha terminado con sus huesos llenos de polígonos dentro de la saga *Virtua Cop*. Otro título que también reproduce las pautas marcadas por el éxito de Sega, pero variando enormemente el desarrollo, es *Time Crisis* . Ahora nos llega *Crypter Killer* manteniendo las premisas de calidad que Konami imprimió a sus *Lethal Enforcers I* y *II*, con digitalizaciones, y marcando ciertas pautas para los futuros desarrollos.

Konami es de confiar en cualquier terreno que se mueva: matamarcianos, conducción, deportivos o el que nos ocupa, donde la compañía ha querido recoger el testigo de la hemoglobina que *Doom* dejara esparcido por el







Estimulante Medusa con un modelito que remarca a la perfección sus atributos femeninos. Unos buenos colores para un fondo de polígonos más estricto y encorsetado.

suelo. Para ello, ha contratado a unos *zombies* a los que hay que exterminar sin piedad.

Momias agonizantes, arcángeles y animales mitológicos extraídos de *La Ilíada* o *La Odisea* para dar un toque clásico, son los enemigos que deben exterminar los disparos certeros de los jugadores. Dejando, eso sí, entrever una crudeza de acciones evidentes. Violencia intestina que sentimos como nuestra, producto de las peores pesadillas de un cuento fantástico que tenemos que resolver con las armas justas.

Para la ocasión, Konami ha mezclado técnicas de programación y no ha desestimado el uso de *sprites* (de alta calidad, pero *sprites* al fin y al cabo). Los escenarios se mueven con agilidad, con



Los esqueletos tienen pinta de venir de alguna fiesta tropical. Todo sea que acabemos como primer plato en el banquete.



perspectivas formadas de polígonos y demás argucias relucientes.

Nos aguardan un millón de obstáculos con enemigos finales que justifican nuestro nivel de habilidad. Una reválida que nos diploma en el noble arte, tan antiguo como el hombre, de eliminar a los muertos vivientes de la faz de la Tierra. Bonita costumbre que **Michael Jackson** dotara de cierto arte en su *Thriller* particular.

El juego ya está disponible en el mercado japonés y, próximamente, aparecerá en el americano (recibió menciones especiales en el AMOA). La senda de los disparos vuelve a regalarnos un concepto brillante en plasmación y entorno general. Una ambientación acertada que exige una felicitación comparable a la que recibieron en su día Sega y su *Rail Chase 2*, el poligonal (por favor, no confundir con la primera parte llena de *macrosprites* al estilo de *Jurassic Park*), o los *Mad Dog MacCreek*, *Space Pirates* o *The Last Bounty Hunter* de American Laser Games.



Somos atacados por un Leviatán que surge de las profundidades del agua. Seis cabezas para otros tantos impactos.



Muy buena cara no tiene este 'humanoide anfibio' con pincho en su mano izquierda. Disparad y se acabará su resistencia (obvio).





Vuestra misión está clara: disparar y disparar con tino para que Konami vuelva a ofrecernos dentro de poco una secuela que supere en espectáculo y juego a la que os comentamos.

Pronto debe estar entre nosotros en los centros de entretenimiento que están floreciendo a lo largo de toda la geografía española. Recordad que, después del que se abrió en Madrid, Sega ha vuelto a dar la campanada inaugurando otro en Valencia. Tras dos meses de éxito se confirma definitivamente la fórmula de Sega como una opción clara de futuro frente a los obsoletos y tradicionales billares.

Midnight **Run**

por Carlos Ballester

Parece que con la entrada de las técnicas poligonales programar juegos de coches está 'como tirao'. No hay más que concebir un par de circuitos, un modelo de coche (mejor si es inventado) y un nombre atractivo. El sello también cuenta: Sega y Namco son los mejores, pero si pone Konami o Taito no pasa nada.

Midnight Run es un desarrollo que se encuadra dentro de los simuladores de carreras dentro de ciudades o, en su defecto, sobre las calles infestadas de vehículos, que así es más difícil y parece más real. De esta manera, se estimula al gamberro que llevamos dentro para atropellar policías y hacerle la vida imposible a los taxistas o a los autobuses. Un reclamo más que también utilizó el nefasto, por momentos, *Cruis'n USA* de Nintendo/Williams (aunque después se demostró que no utilizaba tecnología Ultra 64 ni nada que se le pareciese), sin llegar a los extremos más discretos de grandes clásicos como *Out Run*.



Las dos vistas son sinónimo de polígonos. Ya sabéis, una interior y otra externa donde gozamos de un espejo retrovisor que nos anuncia si nos persiguen. Midnight Run es discretillo en aspecto, por el momento.







Eso sí, a Konami le debemos un diseño especialmente importante, que gozó de un mueble especial muy curioso, totalmente circular, que giraba sobre sí mismo. Se trataba de *Wec Le Mans*, un simulador chapado a la antigua que tuvo un notable éxito.

Midnight Run, ente otras cosas, se sirve de un desarrollo más normal, donde es posible celebrar una competición contra algún enemigo. Las imágenes, las músicas y los efectos vienen acompañados por un mueble dedicado que no revoluciona en exceso el panorama ya mostrado anteriormente por Sega y Namco, los líderes indiscutibles dentro de la simulación automovilística.



Hay juegos que son imprescindibles para que el gran público dé su beneplácito en cualquier sistema que pretenda tener garantías de éxito. El fútbol es ese juez que decanta, en muchos casos, la compra de una consola. La llegada de la última hornada de programas para 32 bits, nos obliga a hacer un repaso de los títulos más importantes de un género muy rentable.

Una historia de fútbol y videojuegos

Sega Saturn

Hay que empezar por algo así como una declaración de principios. La intención de este reportaje, lejos de dar una simple lista de nombres y características de opciones, es hacer una revisión de los títulos futbolísticos que en los soportes de 16 bits, Mega Drive y Súper Nintendo, dieron paso a los formatos de 32 bits. Fue en ese reinado de las viejas consolas cuando se crearon muchas de las sagas que hoy han heredado Saturn, PlayStation y 3DO.

Una línea de continuidad que no se había producido anteriormente con la magnitud que se aprecia en este momento; estamos viviendo una época en que los nombres pueden más que las opciones de juego.

El mundo del fútbol en los soportes domésticos, incluyendo las primeras consolas, microordenadores de 8 bits y ordenadores personales de 16, hasta la entrada de los sistemas Mega Drive y Súper Nintendo, ha evolucionado notablemente en las técnicas fundamentales del juego y en la plasmación en pantalla del deporte rey. Conceptos que han competido por ofrecer un mayor número de opciones, siempre respetando el noble quehacer que impulsa su nacimiento: meter goles.

En la prehistoria misma de los videojuegos, a mediados de los años setenta, pudieron verse desarrollos que, basados en el *Pong*, multiplicaban su imaginación para ofrecernos un teórico partido de fútbol. Concretamente, la cosa consistía en cerrar la pantalla, dejar dos orificios libres a modo de porterías y colocar sendas barritas verticalmente que constituían el portero y el delantero. La pelota componía el resto de la escena.

Eran los primeros pasos, suficientes para el grado mental de tecnología que todos teníamos inculcado en la cabeza. Dos colores, blanco y negro, suaves movimientos y una elevada dosis de imaginación.

Así nació el primer simulador de fútbol para un sistema de juego electrónico, que las demás interpretaciones para Atari, Philips, CBS o Intellivision no revolucionaron excesivamente, debido a evidentes limitaciones técnicas. El primer gran paso lo dieron, al unísono, el Spectrum de **Sir Clive Sinclair** y el espectacular Commodore 64. Dos microordenadores personales que, en los

International Victory Goal



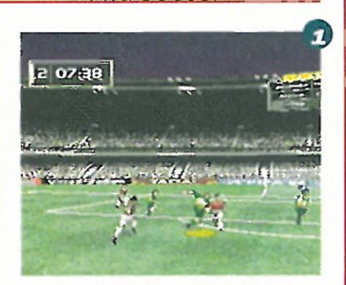
Por muchos considerado como el mejor juego de fútbol de cuantos se han realizado hasta la fecha, combina con maestría las dosis justas de realismo con un desarrollo ágil y, sobre todo, tremendamente divertido.

Súper Nintendo

Fever Pitch Soccer



Fifa Soccer



Fever Pitch Soccer, de U.S. Gold, muestra un buen nivel técnicamente, si bien su parquedad de opciones le hace bajar enteros. Fifa Soccer, el clásico de Electronics Arts, consigue unas cotas de realismo y diversión ciertamente únicas.

años 1982 y 1983, comenzaron a distribuirse en nuestro mercado. El primero nació casi instantáneamente con un programa de Ocean (por aquél entonces un grupo de amiguetes que programaban sin mayores pretensiones) llamado *Match Day*. El segundo, con una 'obra maestra' de nombre *Soccer*.

Match Day tenía la ventaja de ofrecer una perspectiva lateral, en la que contemplábamos un terreno bicolor con jugadores muy rígidos, que apenas acertaban a dar la sensación de que corrían. Fue un completo éxito de ventas. *Soccer*, de **Andrew Davis**, entraba en las mismas premisas de concepción, aunque resultaba mucho más perfecto técnicamente, gracias al avanzado hardware del Commodore en el tratamiento de gráficos y colores. Los escaparates se llenaron del *Soccer* y fuimos muchos los niños que, pegados al cristal, deseamos alguna vez disfrutar con un 'cacharro' de esos en nuestra casa. Fue, claramente, el juego que decantó a muchos usuarios hacia el sistema Commodore.

Después del éxito, llegó la calma. Había que pensar un poquito más las opciones que se debían mejorar o los puntos donde fallaban aquellos



simuladores. La escasa potencia de proceso, que impedía mover a 22 jugadores con una facilidad discreta, retrajo a los productores, que siguieron aplicando las normas que habían triunfado con claridad. Con esas intenciones nació *Match Day II*, mejorado en gráficos y manejo, incluyendo un medidor de fuerza de disparo y *Super Soccer*, de Imagine, que introdujo la inercia en los jugadores (era un programa especialmente incontrolable).

Mega Drive

Dino Dini's Soccer

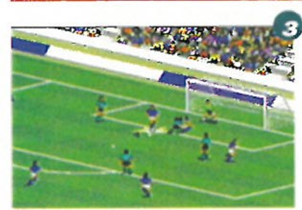




European Club Soccer



Fifa Int. Soccer



World Cup USA 94



2- European Club Soccer fue uno de los pioneros en la incorporación de clubes europeos. 3- Fifa International Soccer ha sido el más exitoso de todos los realizados para Mega Drive.

PlayStation

Fifa 96



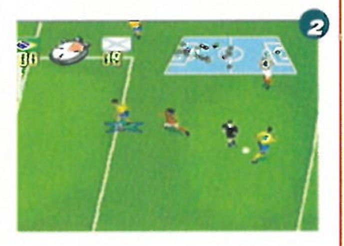
Para quienes hayan conocido la versión para 3DO del clásico de Electronic Arts, Fifa 96 de PlayStation puede resultar un tanto frustrante. Algo lento y complicado de manejo, destaca sobre todo la perfecta vocalización del comentarista y la inclusión de 12 ligas y 3.500 jugadores.

Súper Nintendo

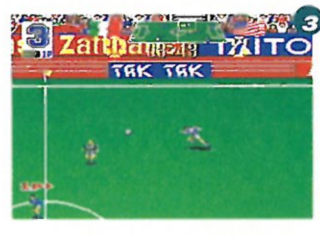
Ace Striker



World Class Soccer



Euro Football Champ.



1- Contó con la licencia de la liga italiana. 2- Exhibe un modo de entender el juego muy arcade. 3- Fue el resultado de la conversión de una recreativa con marcado aire a SNK.

Ambos eran producciones inglesas, hechos por amantes del deporte rey que comprendían perfectamente las necesidades de los aficionados. Los dos títulos gozaban de perspectiva lateral (en el caso de *Super Soccer* la inclinación era mayor) y dos colores en la escena: el fondo y el destacado, que no variaba apenas del verde y el negro, o el verde y amarillo.

Aunque la moda de los juegos electrónicos, por evidente falta de mercado, no llegó al Mundial de España 1982, el que se celebró en Méjico sí que tuvo sus réplicas en los soportes de 8 bits. *World Cup Carnival*, de US Gold, era un engendro en el que los programadores habían sacrificado el tamaño de los *sprites* de los jugadores, en favor de una mayor rapidez, que lograron sobradamente. Pero aún así, no logró superar al *Match Day II* de Ocean, por aquél entonces el auténtico rey.

La anécdota del mundial, que se produjo en el partido Inglaterra-Argentina, cuando **Maradona** marcó el gol con la mano, dio pie al nacimiento de *Peter Shilton's Hand-ball Maradona*, una criatura que escondía un programa con mucho humor, en el que se ofrecía al jugador todo tipo de jugadas, legales o ilegales, para meter gol. Todo valía, con tal de pasar un buen rato a los mandos del infractor argentino.

Después de las cámaras laterales, a los programadores se les ocurrió cambiar el punto de vista del partido. De la perspectiva lateral, pasaron a emular a los pájaros: una perspectiva cenital completa, heredada de los desarrollos que comenzaban a verse en los salones recreativos. Un campo de grandes dimensiones y jugadores a los que sólo podíamos ver la cabeza y los hombros, completaban la escena.

Se produjo entonces un hecho especial que muchos consideran fundamental en la evolución de los simuladores de fútbol: la llegada del *Kick Off*, de Anco. Un programa que destrozó cifras de ventas y ganó adeptos en toda Europa y que en su versión para Amiga contaba con *scrolles* suaves y movimientos controlables. Aunque para el que suscribe el programa no supuso nada, hay que reconocer que introdujo un aspecto que fue utilizado más tarde por otros desarrollos: el control del balón. Por primera vez, el futbolista no llevaba pegada la pelota a los piés; en la concepción tradicional, el jugador mantenía la pelota cuando cambiaba de dirección, hasta que decidía hacer un

Neo Geo CD

Soccer Brawl

Exhibiendo un concepto futurista del deporte del fútbol, Soccer Brawl muestra un desarrollo tremendamente arcade. Divertido y diferente, mantiene las premisas de los títulos SNK.

Playstation

Hyper Formation Soccer



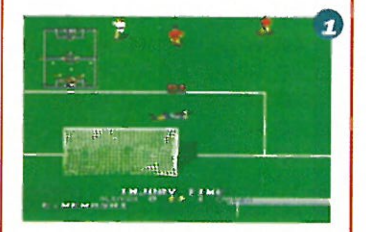




Uno de los títulos más representativos de los realizados para PlayStation. Ofrece tres perspectivas diferentes de juego y una atractiva e innovadora opción de zoom.

Súper Nintendo

Dino Dini´s Soccer



World Cup USA 94



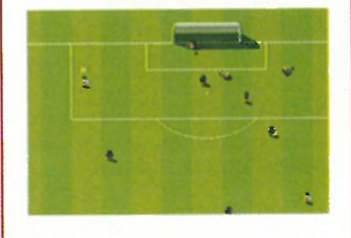
1- Obra de Dino Dini, responsable del Kick Off, puede considerarse como todo un clásico, tanto en formato Mega Drive como en Súper Nintendo.
2- Inspirado en Sensible Soccer, contó con la licencia oficial del Campeonato Mundial.

Mega Drive

Fifa Soccer 95



Sensible Soccer



PlayStation

Prime Goal EX



Nombre original de una de las más conocidas sagas de Namco con origen en las recreativas. Esta versión para PlayStation resulta jugable y muy divertida.

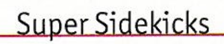
pase o tirar a puerta. *Kick Off* cambió esto por completo: en el caso de girar de izquierda a derecha, por ejemplo, teníamos que acompañar el giro con un movimiento completo a derecha, derecha-arriba, arriba, arriba-izquierda y, finalmente, izquierda.

Esta moda fue prolífica en juegos, como todos los que se programaron para el Mundial de Italia 1990, pero en España aparecieron, mucho antes, dos nombre para sendos éxitos de ventas: *Emilio Butragueño Fútbol*, de Topo, vinculada a Erbe Software, y *Michel Fútbol Master*, de Dinamic. Ambos tuvieron una secuela que, en el caso del programa de **Michel**, incluía entrenamientos. Al margen del éxito de ventas nacional, que se vió apoyado por la trayectoria del Real Madrid (quién no recuerda "el miedo escénico" de Valdano o la noche del Anderlech), los programas se exportaron a toda Europa con una buena aceptación y los nombres cambiados.

Afortunadamente, la moda pasó muy rápido con la entrada de los sistemas de 16 bits, en especial el Amiga 500 de Commodore y un programa que marcó la diferencia con el resto. Un desarrollo que rompió las barreras de la jugabilidad con un concepto sencillísimo que 'enganchó', literalmente, a media Europa. Su nombre era *Sensible Soccer*, un juego que todavía arranca pasiones. La cámara se coloca en el fondo de una de las porterías, mostrando un *scroll* que sube y baja y 22 jugadores, pequeños, pero muy bien animados. Casi sin quererlo, *Sensible Software* realizó el juego más divertido de cuantos existían en el mercado, superando al que muchos consideran clásico: *Kick Off* de Anco. Más tarde tendría versiones para todos los soportes. Resistió al tiempo y a las novedades técnicas, porque su esencia fundamental no era el espectáculo visual, sino el jugable.

A partir de ahí entraron en escena las consolas de 16 bits, las grandes animadoras de un mercado donde los sistemas de 8 bits comienzan a navegar hacia un rumbo fijo de dos o tres años de existencia. Hasta la llegada en junio de 1992 de la Súper Nintendo, no se produjeron lanzamientos de

Neo Geo CD



Super Sidekicks



SSK 3 The Next Glory



Super Side Kicks, los representantes del sistema Neo-Geo en sus diferentes versiones, presentan como ninguno el espíritu de las recreativas. Escaso en realismo, ofrece un modo diferente de entender el fútbol, si bien sus títulos no resultan menos atractivos por ello.

Súper Nintendo

Excite Stage



Soccer Shootout



Excite Stage y Soccer Shootout, versión japonesa y europea del mismo juego. El primero con los equipos de la J-League y el segundo con combinados nacionales.

Súper Nintendo

importancia para Mega Drive, salvo la conversión del *Italia 90* de US Gold con su perspectiva cenital. Con la máquina de Nintendo llegó en primer lugar el *Super Soccer* (*Super Formation Soccer*) de Human. Allí comenzó el despegue de las técnicas y la entrada de simuladores cada vez más perfectos a nivel gráfico y de diversión.

Super Soccer introducía selecciones nacionales, una perspectiva parecida a la de *Sensible Soccer*, desde el fondo de la portería, y espectaculares efectos de reescalado y modo 7 sobre el terreno de juego. Desde ese momento, las lineas de fondo, áreas y porterías se movieron perfectamente en función de nuestro punto de vista. De esta manera, y hasta el día de la fecha, *Super Soccer* logró convertirse en el juego de fútbol más vendido en España en los primeros meses de su lanzamiento.

En esos comienzos llegaron algunos programas de cierta importancia, como *European Club Soccer* para Mega Drive, con una cutre puesta en escena y una injugabilidad clara. *World League Soccer* fue la conversión de los *Kick Off 1* y *2* de

Súper Nintendo

Fighting Eleven



Perfect Eleven



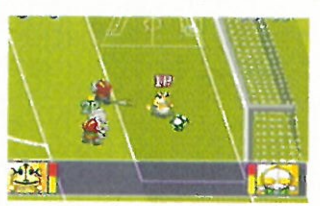
Kick Off 3





1- Perfect Eleven, título original de Konami al que posteriormente le seguiría el Fighting Eleven 2, ofrece un juego muy real y logradas caracterizaciones de las más importantes estrellas del fútbol mundial. 2- El único de los Kick Off no programado por Dino Dini.

Ultra League Soccer



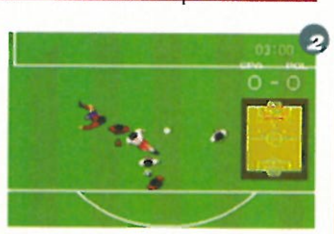
El título de Yutaka corresponde a la segunda parte del conocido Battle Soccer. Sus gráficos, sobre todo a nivel de sprites, muestran un diseño demasiado infantil, lo que le hace aconsejable únicamente para los más pequeños de la casa.

Mega Drive

Striker



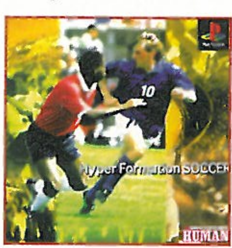
World Cup Italia 90



1- Técnicamente sobresaliente, ofrece entre sus opciones la posibilidad de disputar partidos de fútbol sala. 2- El primero de los títulos realizados para Mega Drive que llegó a nuestro país. Con perspectiva aérea, tal y como mandaba la moda del momento.

Juegos de una nueva generación

PlayStation



PlayStation



Saturn



PlayStation



Con menos de un año de vida, incluyendo 3DO, las consolas de nueva generación ya cuentan con numerosos títulos dedicados al mundo del balompié.

PlayStation

Anco, programados por el mismo **Dino Dini**. *Football Championship*, de Taito, era muy discreto, con cierto aire SNK, aunque mostraba un par de efectos gráficos destacables. *World Class Soccer*, también conocido como *Ryan Giggs*, era parco en opciones y manejo, aunque con aire a recreativas en sus animaciones.

Súper Nintendo

De Hudson Soft encontramos en 1993 *Virtual Soccer*, con tres perspectivas de juego y una ralentización evidente. En ese año se lanzan infinidad de juegos, a cual más lamentable.

Recordemos *World Soccer*, que intentaba emular un estadio en 3D, sobre el que nos movíamos libremente; ni se podía jugar, ni era bonito ni tenía mérito. *Super Formation Soccer 2* incluía la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneos, con turbotap, y aceleraba la acción condenando el aspecto gráfico.

El juego que sí merece una mención, principalmente por sus aspectos técnicos y de juego, es *Striker*, de Rage Software. Una sabia mezcla de *Sensible Soccer* y modo 7, que ofrecía diversión y rapidez de manejo. Sólo la versión Súper Nintendo merece ser recordada; la de Mega Drive intentaba parecerse sin éxito.

Fue en otoño cuando se produjo un bombazo inesperado: Electronic Arts puso a la venta su *FIFA International Soccer*, con un concepto muy innovador y un aspecto gráfico insuperable. Mega Drive fue su destino, y millones los usuarios que lo respaldaron en ventas. A pesar de que *FIFA* es hoy un monstruo de incalculable trayecto, lo cierto es que, para muchos, su desarrollo resulta excesivamente difícil. Es imposible hilar dos jugadas con algún detalle técnico sin terminar sucumbiendo a la tentación de los patadones.

US Gold, de nuevo, obtuvo la licencia del Campeonato del Mundo USA 94 y desarrolló un programa salvable, con detalles de calidad y mirándose con descaro en el espejo de *Sensible Soccer*. Lo que pasaría a la historia, sin embargo, sería su sistema de menús, donde la mascota del evento, un perro, nos despistaba continuamente con posturitas y dibujos sin sentido.

Más tarde apareció *FIFA 95*, con selecciones nacionales y clubes de diferentes países. Al Real Madrid, Barcelona o el Atlético, les visten como quieren, con nombres figurados y equipaciones fantásticas. Siguió siendo técnicamente muy bueno, pero igual de jugable que su predecesor. Hubo otros: *Excite Stage'94*, de Epoch, era de los más salvables de la época y olía en exceso al *Super Soccer* de Human; *Battle Soccer 2*, de Banpresto, era un experimento sin escrúpulos, con los famosos

Manchester United





Virtual Soccer

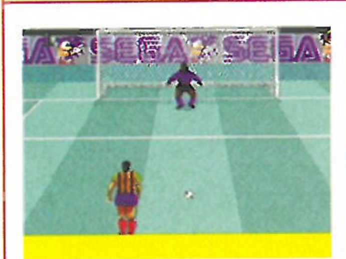
Prime Goal 1 y 2





1- Su desarrollo se asemeja mucho al Sensible Soccer, sobre todo por la rapidez del juego. 2- Demasiado brusco, el principal aliciente lo encontramos en las tres vistas incluidas. 3- Versión de la recreativa de Namco, la segunda parte se muestra más rápida y completa en opciones.

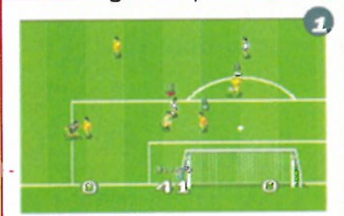
Striker 96



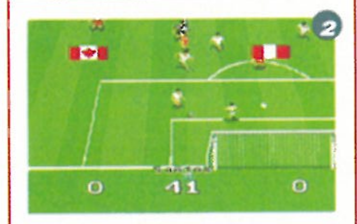
Su principal atractivo es el modo fútbol sala. Los movimientos, muy conseguidos, ofrecen opciones de remate espectaculares. Su único fallo reside en la parquedad de repeticiones.

Super Nintendo

J-League Super Soccer



Virtual Soccer





1- Versión para Japón de Virtual Soccer. 2- Ofrece tres perspectivas diferentes, aunque resulta poco realista.

PlayStation

Gundam como protagonistas; *Dino Dini's Soccer*, del creador del *Kick Off*, ofrecía una nueva visión del deporte rey con ciertas bendiciones técnicas y de juego; para culminar el año con *Kick Off 3*, de Anco, un buen ejercicio que llegó un poco tarde, tras el éxito de los *FIFA* de EA.

Súper Nintendo

La saga que marcó el final de las innovaciones en Súper Nintendo, el hito insuperable de los simuladores de fútbol, lo trajo Konami con sus *Eleven Perfect* (*International Superstar Soccer*) y *Fighting Eleven* (*International Superstar Soccer Deluxe*). Dos colosales interpretaciones en 16 bits que dieron bastante que pensar del éxito de los *FIFA*: por fín se podían realizar jugadas de mérito, remates o regatear con cambios de ritmo al más puro estilo Butragueño.

El 95 supuso la entrada de las consolas de 32 bits y un primer juego que aún, y según los 'expertos' de nuestra redacción, no ha sido superado: *Victory Goal*. Con sus equipos japoneses en ristre y un gran polígono como terreno de juego, obtenemos un juego extremadamente divertido que peca de escasa simulación (luego vendría una secuela, *Sega International Victory Goal*). PlayStation no ha podido superar sus opciones con los *Hyper Formation Soccer* (desconocemos qué pudo pasar para que lanzaran algo parecido), *Prime Goal EX*, de Namco, o *Winnig Eleven*, de Konami, que posee calidad técnica, pero escasez de ideas de juego. Afortunadamente, Gremlin va a poner en el mercado *Actua Soccer*, un *Virtua Striker* perfeccionado con texturas y polígonos.

Mención especial merece *Striker 96*, la conversión del éxito de Rage Software para PlayStation, que combinaba la enorme jugabilidad de su padre temporal y una ejecución técnica envidiable, amén de un tratamiento de las sombras espectacular. *FIFA International Soccer 96* para PlayStation y Saturn o 3DO, sigue pecando del mismo defecto: el de juego. Algún día, se romperá la cuerda y dejarán de martirizarnos con entregas que no introducen nada nuevo, salvo el año de lanzamiento.

El género futbolístico sigue en evolución y algunas compañías lo están tratando como se merece a su paso por los 32 bits. Con el cuento de los polígonos, nos embaucan con estadios inmensos y pocas razones de juego. Desde la atalaya del tiempo es posible ver una adecuación a las maneras de concebir el fútbol según las técnicas vigentes. La conclusión es que sólo quién ama este deporte puede trasmitir su pasión: ni americanos ni japoneses han sabido crear una obra redonda.

Sensible Soccer



Soccer Shoot



Striker





1- Clásico por excelencia, mostró las puertas de una nueva forma de hacer fútbol. 2- Lento y simplón, el título de K.S.S. resulta muy del gusto nipón. 3- Primera versión de la saga; puede considerarse como uno de los más importantes realizados para Súper Nintendo.

Winning Eleven



Versión para PlayStation del Perfect Eleven de Súper Nintendo, resulta uno de tantos surgidos bajo técnicas poligonales. Gran calidad gráfica, diversas perspectivas y un movimiento un tanto brusco, configuran su tarjeta de presentación.

Súper Nintendo

Super Battle Soccer 2



Super Formation Soccer 2



World Soccer



**1- Gráficos tipo manga, la utilización de magias resta realismo en exceso.
2- Digna continuación del gran clásico y más rápido.**

trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos
truco
trucos
trucos
trucos
trucos
trucos

trucos

trucos

trucos

trucos

trucos

UN MONTÓN DE trucos PARA LA SATURN

Pese a que por la propia filosofía de nuestra publicación, la sección de trucos (habitual en muchas otras revistas especializadas del sector) nunca ha tenido cabida en nuestras páginas, este mes, y en atención a la gran cantidad de cartas que se han recibido en la redacción, en las que se nos demandaba un espacio dedicado a trucos para consolas de 32 bits, hemos decidido incluir un amplio reportaje de ocho páginas con más de 50 trucos para juegos de Saturn.

Aunque este primer acercamiento pueda parecer partidista por su dedicación exclusiva a la mencionada consola, anunciamos a los usuarios de PlayStation que tienen una cita con el próximo número de **ÚLTIMA**. En él realizaremos, al igual que hemos hecho en esta ocasión, un amplio reportaje con los más interesantes trucos para juegos de la máquina de Sony.

Para comprender las combinaciones de teclas que se indican en las siguientes páginas en cada uno de los trucos explicados, es preciso hacer una pequeña aclaración. En el caso en que la relación de botones aparezca sin ningún tipo de separación ortográfica (es decir, **X C A B**), significa que debéis presionarlos en el orden que indica la relación. Sin embargo, si entre ellos aparece el signo + (**X + C + A + B**), lo que tendréis que hacer es presionar todas las teclas que se indiquen de forma simultánea.



Daytona USA

De Kilómetros a Millas


Pantalla de título.


Los Km/h se convierten en Mp/h.

En la pantalla de título, presionar con el *pad 2* **X Y Z** y, posteriormente, con el *pad 1*, START. Los kilómetros por hora se transforman en millas por hora.

Sin Neumáticos

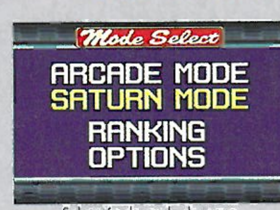

Hacer *reset* tras el cambio de neumáticos.


Vehículo sin neumáticos en la *intro*.

Al entrar en boxes y, tras cambiar neumáticos, hacer *reset* con START + **A** + **B** + **C**. En la siguiente demo, nuestro vehículo aparece sin neumáticos.

Diez Coches y un Caballo


Pantalla de título.



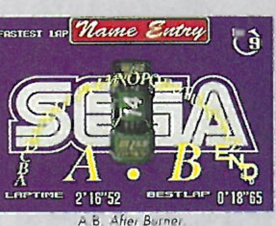
Selección de modo de juego.


Podemos elegir entre 10 coches...


... y un caballo.

Para poder elegir entre diez coches y un caballo, deberemos presionar ↑ + ← **A B X Z** START en la pantalla de título y, posteriormente, seleccionar el modo de juego Saturn.

Varios Temas de AM2


A.B. *After Burner*.


Introduciendo iniciales.


Melodía de *Virtua Fighter*.

Introduciendo en la tabla de récords estas combinaciones, escucharemos melodías de juegos de AM2: **V . F** , *Virtua Fighter*; **A . B** , *After Burner*; **V . R** , *Virtua Racing*; **V M O** , *Sword of Vermillion*; **G . F** , *Galaxy Force*; y **O R S** , *OutsRunners*.

Tiempo Extra


Consigue los tres 7.

Presiona **X** al pasar bajo la tragaperras. Los tres 7 significan tiempo extra.

Modo Maniac


Instante de la demo.


Ejecutar aquí la combinación.


Un sonido confirma el truco.


M en la parte superior izquierda.

Para entrar en el modo de juego Maniac tendremos que, después de la demo y cuando aparezca el logo de Sega, realizar la siguiente combinación: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **A B C**. Un sonido confirmará su correcta ejecución. Durante el juego, aparecerá una M en la parte superior izquierda de la pantalla.









Daytona USA (Cont.)

Girar la Estatua de Jeffry


Selección de circuito.


Posición original de la estatua.

En el circuito Expert, podemos modificar la posición de la estatua de Jeffry. Para ello, basta con aproximarnos y pulsar **X** tantas veces como giros deseemos que dé la estatua.


Estatua girada.

Sega Rally Championship

Mayor Adherencia



Pantalla de selección de vehículo.


Menos derrape en las curvas.

En modo arcade, presionar **X + C** en la pantalla de selección de coche. Aumentará notablemente el nivel de adherencia de nuestro vehículo.

Circuito y Coche Extra

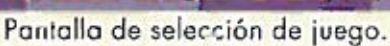

Lakeside Track.


Lancia Stratos.

Finalizar en primer lugar en el modo championship nos permitirá competir con el Lancia Stratos y acceder a un nuevo circuito, Lakeside Track.

Modo de Juego Espejo




Pantalla de selección de juego.



Circuito en sentido normal.


Circuito en modo espejo.

Presionando **Y + C** en la pantalla de selección de juego, podremos competir en los mismos circuitos, pero con la peculiaridad de que estos se presentan a la inversa, como si fueran vistos a través de un espejo.

Repeticiones con Zoom



Repetición de la carrera.

Al finalizar la carrera, y durante la repetición de la misma, podemos modificar el ángulo de visión de ésta presionando ↓ + **Z**. Utilizando los botones **L** y **R** se acerca y se aleja la cámara, respectivamente.



Angulo de visión modificado.





Virtua Fighter Remix

Jugar con Dural


Pantalla de selección de luchador.


Dural vs. Lau.

En la pantalla de personaje presionar: ↓ ↑ → **A** + ← . Si lo hace correctamente, oirá

Dural en Pantalla de Récords


Pantalla de truco.

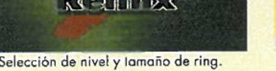

Dural incluido en la tabla de récords.

En la pantalla de Press Start, pulsar: ↑ 17 veces y START.

Tamaño de Ring y Elección de Nivel


Pantalla de Press Start.

En la pantalla de Press Start, pulsar ↑ 12 veces y START. Entrar en el menú Options y se oirá "K.O". Volver con exit a la pantalla de menú; entrar de nuevo en options y presionar **A**.



Selección de nivel y tamaño de ring.

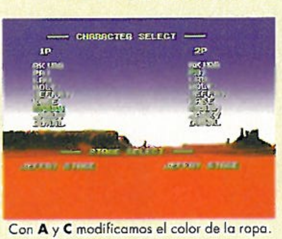

Ring de cuatro metros.

Elegir Nivel (Modo Vs.) → Cambiar Color Ropa



Pulsando **L+R** accedemos a este menú.


Sarah y Pai con su indumentaria habitual.


Con **A** y **C** modificamos el color de la ropa.

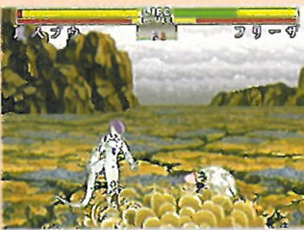

Un nuevo vestuario.

Para seleccionar nivel, al finalizar un combate en modo Vs., pulsar: **L + R** . Si, además, queremos modificar el color de las vestimentas de los luchadores, podemos hacerlo saliendo del menú con los botones **A** (ropa normal) o **C** (ropa alternativa).

Dragon Ball Z

Juego Rápido


Montaña de la pantalla de presentación.


Podemos seleccionar tres velocidades diferentes.


Aumenta la jugabilidad.

Cuando aparece la montaña de la pantalla de presentación, pulsar y mantener **L + R** y **X** ,**Y** o **Z** para aumentar una, dos o tres veces la velocidad del juego.





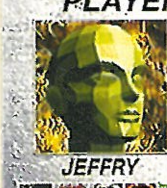


Virtua Fighter 2

Jugar con Dural (Oro)



Pantalla de selección de jugador.





El rostro de Dural aparece al ejecutar la clave.



Dural (dorado) vs Lau.

Para combatir con Dural con textura dorada, en la pantalla de selección de jugador tendremos que presionar:

↓ ↑ ← A + →

Jugar con Dural (Plata)





Pantalla de selección de jugador.





El rostro de Dural aparece al ejecutar la clave.



Dural (esta vez plateado) golpeando a Lau.

Para combatir con Dural con textura plateada, en la pantalla de selección de jugador tendremos que presionar:

↓ ↑ → A + ←

F-1 Live Information

Posición en Parrilla



Pantalla de selección de transmisión.

Después de seleccionar el tipo de transmisión, manual/automática, podemos elegir la posición de salida en la parrilla. Presionando ↓, teclear:

LXYZ	1º posición.
LXY	4º posición.
LXZ	7º posición.
LX	10º posición.
LYZ	13º posición.
LY	16º posición.
LZ	19º posición.
L	22º posición.



Primer puesto en la parrilla.

Nº de Vueltas



Circuito girando.

Para modificar el número de vueltas de la carrera, en la pantalla de selección de circuito, mientras éste gira, presionar → y teclear:

RXY	1 vuelta.
RXZ	2 vueltas.
RX	3 vueltas.
RYZ	4 vueltas.
RY	5 vueltas.
RZ	6 vueltas.
R	7 vueltas.
RXYZ	9 vueltas.



1ª vuelta. El marcador indica Final Lap.







Shin Shinobi Den

99 Vidas

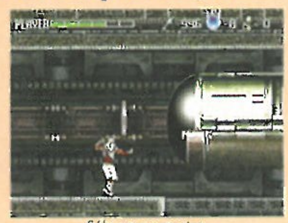

Pantalla de menú.


El número de vidas asciende a 99.

En la pantalla de menú, presionar:
A Z B Y C X START

0 Vidas (Modo Experto)


Pantalla de menú.


Sólo para expertos.

En la pantalla de menú, presionar:
A B C B A START

Ver todos los FMV clips


Fotograma de la intro.



Podremos ver muchos minutos de FMV.

Al comenzar la intro, presionar:
C X B Y A Z START

Selección de Nivel



Indicación de nivel en la esquina inferior izquierda.

Para seleccionar nivel, hacer pause durante el juego y pulsar:

A B A B C

999 Shurikens

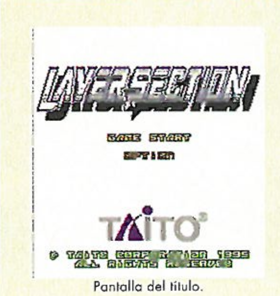


Realizar la combinación de teclas sobre Knives.

En la pantalla de opciones, sitúate encima de Knives (Shurikens) y presiona **L+R**; posteriormente, **C A B**. Comenzaremos el juego con 999 Shurikens.

Layer Section

4 Créditos Extra



Pantalla del título.


Los créditos ascienden a ocho.

En la pantalla de título, presionar:
← + C + L + R y START

Gran Chaser

Esconder Marcadores


Juego normal con marcadores.


Juego sin marcadores.

Durante el juego, presionar:
A + B + C
y desaparecerán los marcadores.







Virtua Racing

Circuito Escondido



Selección de circuito Amazon Falls.



La entrada, tras superar el segundo salto.

En el circuito Amazon Falls, tras el segundo gran salto, encontramos una valla de protección a la derecha. Al final de la misma, existe una abertura que nos conduce a nuevos tramos del circuito.



Valla de entrada al circuito escondido.



Quitar Nariz



Menhires con fosas nasales.

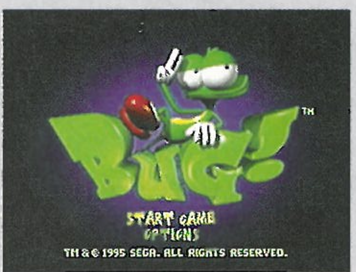
Una curiosa opción. Si golpeamos certeramente a los menhires de piedra, su apéndice nasal caerá a la carretera; si bien, y no sé por qué extraño proceso de regeneración, mantienen una copia de la misma para futuros golpes.



Copia de las fosas nasales en el asfalto.

Bug!

Elegir Nivel



El sonido "Bug's Yelp" confirma la combinación.


El acceso a los diferentes niveles resulta sencillo.


Enemigo final del nivel 2.

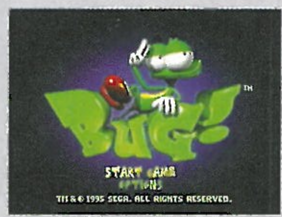
En la pantalla de menú, presionar: **B A B Y ↓ → A L ↓**

Tras escuchar "Bug's Yelp", acceder al juego. Para avanzar a un nivel superior, presionar **L ↑** . Para descender a uno inferior, **L ↓** .

Recargar Continuaciones



Realizar aquí la primera combinación.



Repetir la operación anterior.

Para recargar las continuaciones, presionar en la pantalla de presentación → START; posteriormente, repetir la combinación en la pantalla de menú. Las continuaciones volverán a su máximo valor.

Continuaciones al máximo.









Astal

Secret Mode (99 vidas) → Selección de Nivel



En el menú options, aparecen las 99 vidas.



Realizar la combinación en el menú principal

Acceder al menú options y, con el *pad* 2, presionar:
← → ← → ↑ ↓ L R START

Para acceder a la opción de selección de nivel, en primer lugar deberemos haber ejecutado la combinación correspondiente al modo de juego Secret Mode.


Nivel de juego seleccionado.

Volver al menú principal (a través de exit) y presionar:
↑ ↓ ← → L R A Y C Z B X

Inmunidad


Hacer pause y realizar combinación.


Astal inmune.

Hacer pause durante el juego y presionar:
↑ Y ← A ↓ B → C

Recargar Energía



Hacer pause y realizar combinación.


El nivel de energía alcanza su máximo.

Hacer pause durante el juego y presionar:
↓ R ↑ L X A Y B Z C → ←

Suicidio


Atascado en modo inmune.

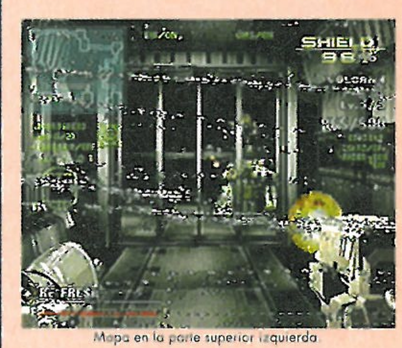
Si quieres reanudar la partida al comienzo del nivel actual, cuando estás utilizando el modo inmune de Astal, para evitar volver al comienzo del juego, hacer pause y presionar:
L A R C B



Volvemos al comienzo del nivel.

Robotica

Diferentes Selecciones



Mapa en la parte superior izquierda.

Durante el juego, presionar **L** y **R** en el *pad* de control 1; seguidamente, con el segundo *pad*, seleccionar:

- **A** Recargar escudo.
- **B** Recargar energía.
- **C** Recargar munición.
- **X** Modificar potencia de las armas.
- **Y** Seleccionar *items*.
- **Z** Ver mapa.
- START Seleccionar nivel.



Armas y energía recargadas.








Clockwork Knight

Selección de Nivel

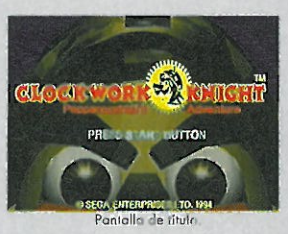

Pantalla de título.


Nivel seleccionado.

Presionar en la pantalla de título:

← ↑ → ↓ ↓ → → ↑ R

999 Vidas


Pantalla de título.

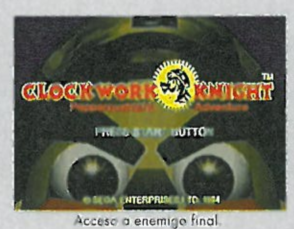


Tongara con 999 vidas.

Presionar en la pantalla de título:

↑ → (9 veces); ↓ (6 veces); ← (7 veces); **Z X Y Y Y Z**

Acceso a Nivel Final


Acceso a enemigo final.


Enemigo final.

Presionar en la pantalla de título:

← → → ↑ → → ↑ ↓ → → ↑ R

Clockwork Knight 2

Selección de Nivel


Pantalla de título.


Nivel seleccionado.

Presionar en la pantalla de título:

→ ↑ ← ↑ → ↑ ↓ ↑ ← ↑ ← ↑

999 Vidas

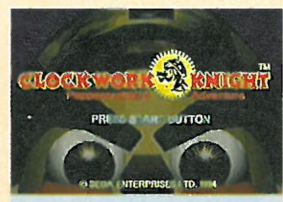

Pantalla de título con 999 vidas.


Tongara con 999 vidas.

Presionar en la pantalla de título:

→ ↑ ← ↓ → ↓ → ↑ ← ↓ → ↓

Ver la Escena Final


Pantalla de título.



Ficha de Chelsea.
Final del juego.

Presionar en la pantalla de título:

→ ↑ ← ↑ ↓ ↑ → ← ↑ → ← ↓

Off World Interceptor Extreme

9.999.900 Dólares en los Modos Arcade y Story



Menú de opciones.




Más dinero para dotar al vehículo.

Presionar en el menú de opciones:

A B C A B C A B C A B C
A B C A B C L


Pantalla de juego.

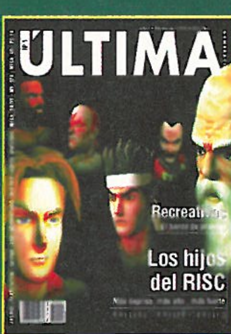






Números atrasados

1 Marzo de 1995

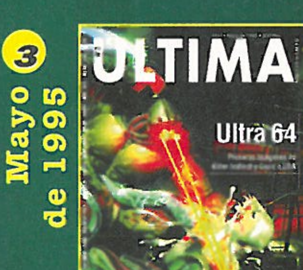


2 Abril de 1995



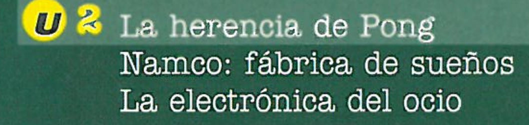
U 1 PLAYSTATION
SATURN
3DO
JAGUAR
NEO-GEO CD

3 Mayo de 1995



4 Junio de 1995



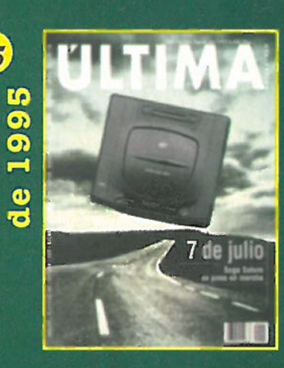


U 2 La herencia de Pong
Namco: fábrica de sueños
La electrónica del ocio

U 3 SNK, la esencia NEO-GEO
Los primeros Videojuegos

U 4 MSX: El estándar olvidado
ATARI: La obra de John Matieson
Adicción: el mito se rompe

5 Julio/Agosto de 1995



6 Septiembre de 1995



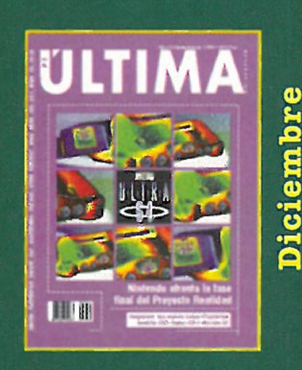
U 5 FER'95: algo se mueve
CD-ROM, el corazón multimedia
Saturn: 7 de Julio

U 6 PHILIPS CD-i
ZX SPECTUM
ATARI LYNX

7 Octubre de 1995



8 Diciembre de 1995

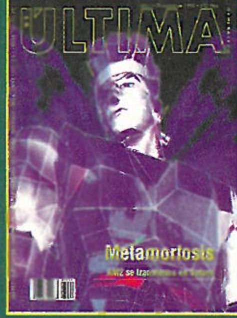


U 7 Sega Amusement World
MPEG

U 8 Virgin Interactive Entertainment
VIRTUA BOY
ULTRA 64

U 9 CEF Divercor
JAGUAR CD
Aquellos maravillosos cacharros

9 Diciembre de 1995

10 Enero de 1996



U 10 El videojuego en España
Tetsuya Mizuguchi
Producer de AM3

Según la Real Academia de la Lengua Española, Última significa:

"el recurso, que se toma en algún asunto, después de experimentada la insuficiencia de lo ejecutado anteriormente".

Es tu Última oportunidad:

¡suscríbete!

Cupón de suscripción

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M. 28760 - TRES CANTOS (MADRID)

❑ Deseo suscribirme a la revista **Última** por un año (12 números) a partir del número _____ al precio de 6.000 pesetas (gastos de envío incluidos), beneficiándome de la siguiente oferta: 20% de descuento, pagando sólo 4.800 pesetas.

Nombre ______________________________ Fecha de nacimiento ____________

Apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________ Código Postal ____________

Localidad ______________________________ Provincia ____________

Consola que tienes ______________________________ Teléfono ____________

Forma de pago:

❑ Talón bancario adjunto a nombre de M.V. Editores.

❑ Giro postal nº ____________ de fecha ____________

❑ Contra reembolso (supone 750 ptas más gastos de envío).

❑ Tarjeta de crédito nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

❑ Visa ❑ American Express

Fecha y firma

Oferta válida para España

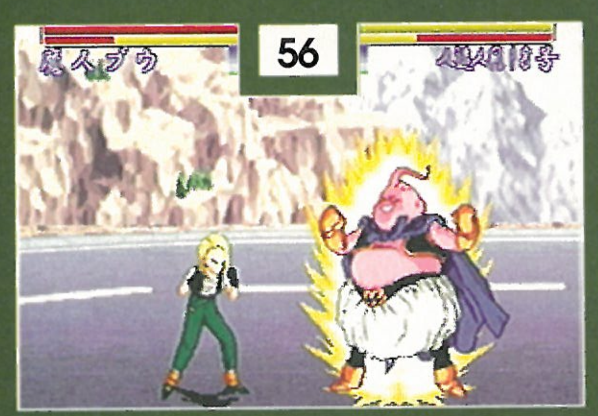
Recorta o fotocopia este cupón y envíalo cuanto antes.

versión final

74



56



66



64



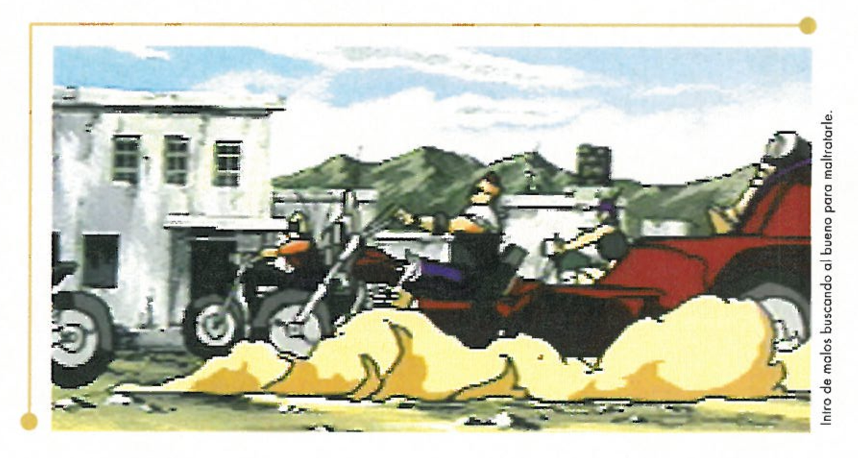
72



The Fist Of The North Star



Zurdazo al mentón.


Intro de malos buscando al bueno para maltratarle.

Volvemos a las andadas japonesas que tanto gustan a los que allí viven. Un estilo de juegos que nos suenan a chino y que desconocemos su desarrollo exacto por limitaciones linguísticas, salvo en aquellos casos en los que el jugador hispano, nacionalizado japonés culturalmente, se pone manos a la obra con la intención de hacer rentable su inversión.

El Puño de la Estrella del Norte es una saga de videojuegos que toma sus argumentos, y personajes por defecto, de mangas, historietas y otras series animadas de mucho éxito. Un negocio rentable en Japón, que en España no alcanza las cuotas obligatorias para que alguna compañía se tome en serio su traducción y distribución.

por Gonzalo Herrero

Nombre original :	Hokuto No Ken
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Banpresto
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

El paso desde sistemas inferiores como Súper Nintendo a otros con soporte CD ha permitido que todo el entorno gráfico mejore considerablemente. Los 650 Mb de capacidad nos muestran ahora intros de muchos minutos, realizadas con las técnicas de las series de televisión, con el fin de ponernos al día de los problemas de nuestro protagonista: novia vejada por banda de malos y héroe insultado en público que no aguanta un desmarque de ese calibre. Así de sencillo.

Saturn, además, se ha tomado la molestia de parecerse a los desarrollos de Nec PC-FX, producto predestinado a nacer y morir dentro de Japón, donde sus lanzamientos están diseñados para triunfar sin


¿Dónde terminará ese puño rojo?

Muchos dibujos









Al margen de los bonitos gráficos y animaciones, el juego es un beat'em up de lucha al estilo nipón con secuencias insustanciales y absurdas.









muchos miramientos. Se busca la rentabilidad de multitud de partes para que la saga de juego garantice unos resultados envidiables. Eso allí, por supuesto.

En el título que nos ocupa obtenemos dos conclusiones: que este tipo de programas tienen un público asiduo, de dimensiones muy cuestionables, y que mirando atentamente a la pantalla se pueden ver cosas interesantes. Bonitos gráficos fundamentalmente, con animaciones logradas y escenarios de mucho mérito, que engordan, en cada fotograma, el saco de la monotonía. El problema no es mirarlos, ni comprender su calidad, sino cansarse de realizar lo mismo en cada momento una y otra vez. Idénticos esquemas de lucha, sobre los mismos fondos y con mínimos cambios. Ese es el mayor problema: cuanta más calidad tienen los gráficos, menor es el número de posibilidades de que su desarrollo sea variado.

Eso sí, conoceremos a muchos usuarios que nos regañarán por no entender la esencia, o no comprender que en esa limitación está su encanto. Todo es posible cuando se toca la fibra sensible.

Para nosotros, este *Hokuto No Ken*, alias *Puño de la Estrella del Norte*, es un ejercicio personal de una cultura épica adornada de sangre y golpes de unos japoneses cada vez más descentrados.

Como programa de juego que intenta divertir incurre en problemas fundamentales de variedad, dinamismo y facilidad de manejo. Como en los antiguos *Dragon's Lair* o *Space Ace* donde teníamos que pulsar la tecla adecuada en el momento justo.

Bonitos, pero aburridos.



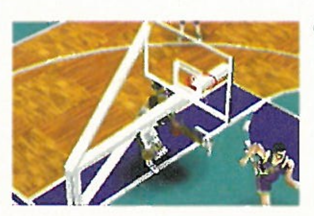


NBA in the Zone

por Carlos Ballester

Nombre original : NBA in the Zone
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



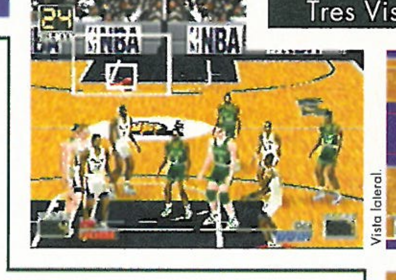


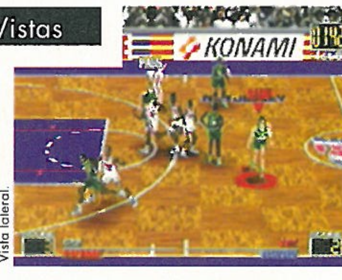


Las repeticiones son constantes a lo largo del partido.

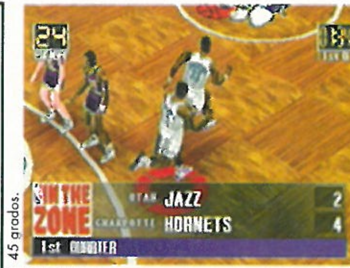


Tres Vistas





Vista lateral.



45 grados.

Gracias a las tres vistas de juego diferentes que ofrece el programa, los programadores satisfacen a un mayor número de usuarios.

Uno de los terrenos donde los programadores no han logrado exprimir las posibilidades que brindan las plataformas de 32 bits es el deporte. Los simuladores realizados hasta la fecha, salvo honrosas excepciones, no han logrado reflejar el salto cuantitativo y cualitativo existente entre los nuevos soportes y los de 16 bits. Como le corresponde por su condición de deporte rey, el fútbol ha sido el primero en recibir la atención de las compañías de programación pero, como históricamente ha ocurrido, han llegado títulos malos, mediocres, buenos y *Victory Goal*.

Dos juegos marcan el punto de inicio del que, sin duda, será el definitivo despertar de los simuladores del mundo de la canasta en los nuevos soportes, en este caso en la PlayStation: *NBA in the Zone* y *Total NBA 96*. El primero, realizado por Konami, ofrece una puesta en escena técnicamente buena, con el aprovechamiento de argumentos ya conocidos por los usuarios, como la construcción de los escenarios y jugadores con polígonos recubiertos de texturas, y la utilización de

cámaras que varían la vista de juego, todo ello apoyado en un desarrollo ágil y divertido.

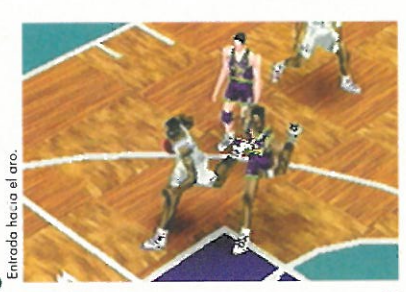
El segundo programa, *made in* Sony Interactive, es una apuesta descarada por el derroche técnico, la espectacularidad y la fidelidad al mejor baloncesto del mundo, en un resultado sorprendente que, quizá, raye por encima del anterior.

Konami ha apostado en *NBA in the Zone* por elementos que agradece siempre el buen aficionado a este tipo de juegos. En primer lugar, ha conseguido la licencia de la National Basketball Asociation para utilizar su imagen, los nombres de equipos y jugadores, las equipaciones, etcétera. Garantizado que contamos con las formaciones verdaderas y la imaginación puede correr, Konami se ha amparado en los polígonos para plantear una competición en la que todo se tiñe de un realismo muy superior al obtenido en máquinas de 16 bits. La cantidad de información puesta en pantalla se desplaza con suavidad, demostrando que la compañía japonesa ha sabido obtener lo que la PlayStation lleva dentro. Tres vistas (una lateral, una posterior y una isométrica, en ángulo de 45 grados) parecen ser el paso obligado para esta nueva generación de títulos, cuyo planteamiento es mimético a los de otros simuladores de deportes. Existe el lujo del detalle, la contemplación del movimiento conseguido, la inclusión de sombreados que dibujan al jugador sobre el parqué… Konami ha mezclado todos los elementos para obtener un resultado que incita a seguir jugando; un desarrollo bien resuelto que hace merecedor a *NBA in the Zone* de correr en una consola como PlayStation. Estamos ante un claro ejemplo de que las compañías de software ya le han tomado el pulso a la nueva situación del mercado.

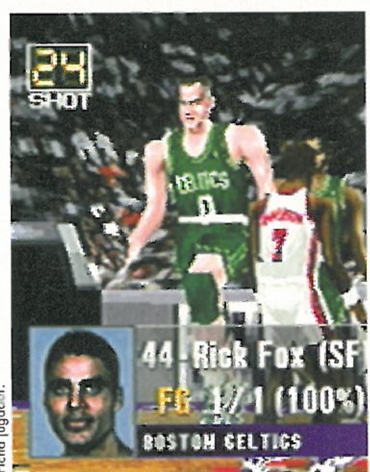
Repetición de un mate.

Lanzamiento triple.





Entrada hacia el aro.



Ficha jugador.

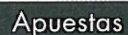


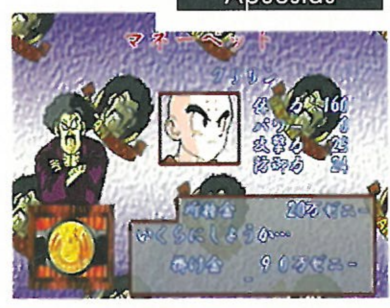
...más repeticiones



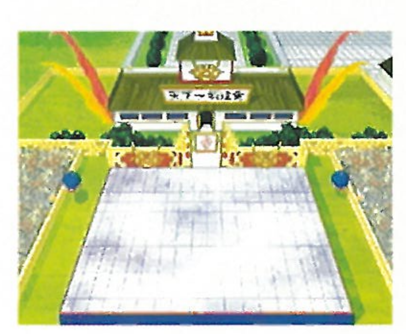
Konami se ha preocupado por obtener las licencias pertinentes de la NBA, por lo que en el juego aparecen las equipaciones y nombres de equipos y jugadores reales.

Dragon Ball Z



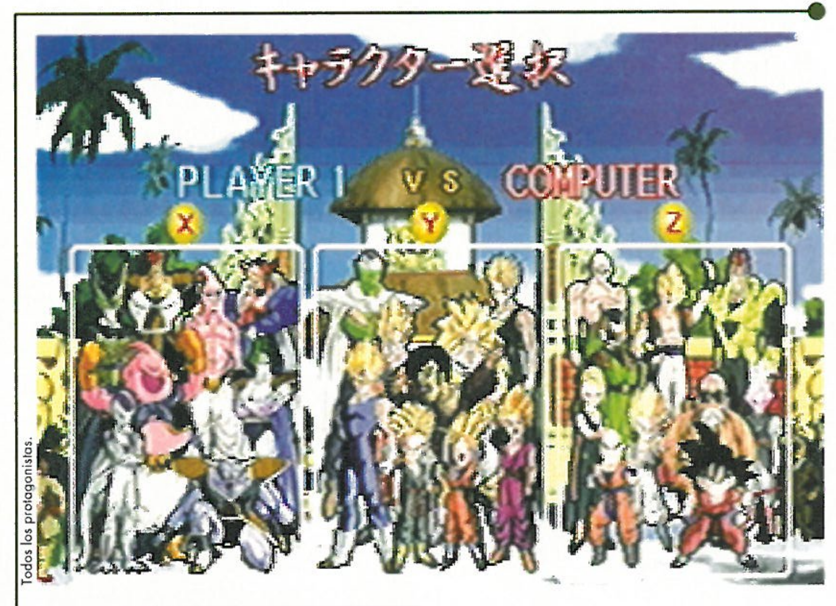




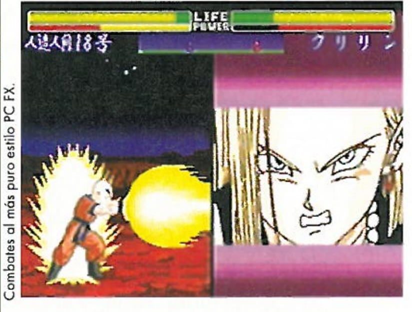


por Javier S. Fernández

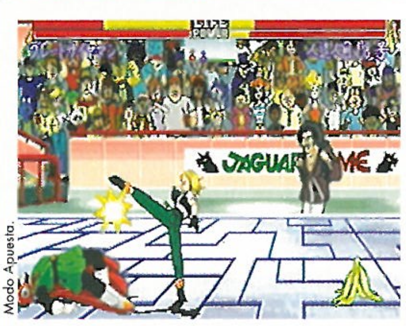
Nombre original : Dragon Ball Z
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Bandai
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Todos los protagonistas.



Combates al más puro estilo PC FX.



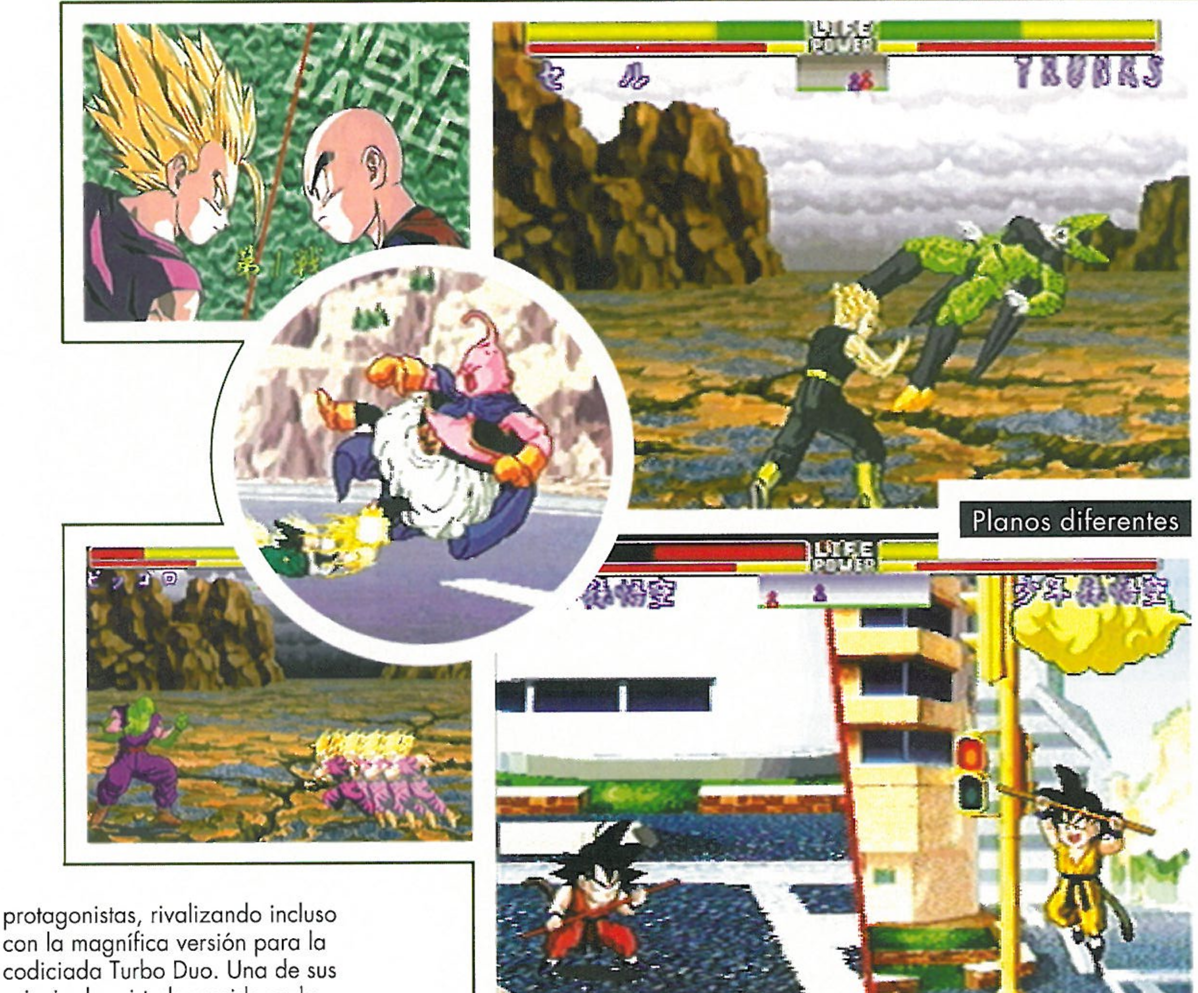
Modo Apuesta.

En este modo hay que lograr con cualquier treta (como arrojar objetos al tatami) la victoria de nuestro luchador.

Existen muy pocos personajes capaces de obtener el tirón que Son Goku y compañía producen entre públicos tan dispares como pueden ser el japonés o el europeo. *Dragon Ball Z* cuenta con gran tradición dentro del software de entretenimiento, como demuestran los numerosos títulos de los más variados contenidos, desde aventuras hasta arcades de lucha, que pueblan todo tipo de formatos (Mega Drive, Nintendo, Súper Nintendo, Game Boy, PlayStation y, ahora, Saturn).

Bandai, principal productor de títulos inspirados en los personajes del manga japonés (*Mazinger Z*, *Sailor Moon* o, aunque en un ámbito distinto, los exitosos *Power Rangers*), ha aprovechado las posibiliaddes que brinda Saturn para realizar uno de los juegos más completos de cuantos han sido realizados con los personajes de *Dragon Ball Z* como





Planos diferentes

Una de las principales virtudes de este Dragon Ball Z reside en la perfecta armonía existente entre el clásico combate cuerpo a cuerpo y el desarrollado a través de planos diferentes de juego.

protagonistas, rivalizando incluso con la magnífica versión para la codiciada Turbo Duo. Una de sus principales virtudes reside en la gran similitud que muestra el desarrollo del juego con respecto a la famosa serie televisiva, presentando una fiel adaptación del hilo argumental de la misma. Los combates, con *sprites* de considerable tamaño, combinan la lucha cuerpo a cuerpo habitual en este tipo de juegos con pantallas divididas, en las que los luchadores realizan vuelos estratosféricos y golpes especiales, tal y como acostumbran en la serie animada. Las opciones que acompañan al juego resultan una de las principales bazas en su favor. Incluso existe un modo de juego en el que encarnamos a un corredor de apuestas, cuya única misión reside en provocar la victoria del luchador por el que ha apostado, utilizando para ello todo tipo de artimañas, como el lanzamiento al tatami de explosivos o cáscaras de plátanos.

Gráficamente muy cuidado, Bandai ofrece a los incondicionales de la serie un título notable que transmite, con fidelidad, la esencia de los personajes televisivos.



Pese al pequeño volumen de Goku, los sprites muestran un tamaño considerable.



Toshinden S









Obtener una magia con solo pulsar un botón es patrimonio de uno de los mejores títulos de Takara.







El movimiento lateral diferencia a Toh Shin Den de otros títulos. Es su seña de identidad.

por J. Luis Sanz

En un mercado en el que los desarrollos exclusivos tienen una importancia extraordinaria como opción definitiva de compra, Takara ha sucumbido a la tentación de adoptar una fórmula manida pero que garantiza la rentabilidad, en lugar de apostar por una forma de realizar juegos exclusiva, personalizada. No es éste un mensaje de condena, sino una reflexión en voz alta.

En el instante en el que Takara interrumpe el normal desarrollo de la saga *Toh Shin Den* en PlayStation, Saturn recoge con alegría la llegada de un título de lucha nacido en las entrañas de la máquina de Sony.

Recordad: gráficos poligonales de enorme mérito, con texturas y entornos que se mueven con suavidad, y un avanzado, a la par que original, sistema de lucha, en el que podemos movernos en cualquier dirección. Así, en el *Toh Shin Den* original para PlayStation era posible avanzar, retroceder, saltar y desplazarnos lateralmente a izquierda y derecha, gracias a los botones L y R.

Estas eran, y son, las razones de peso que hacen diferentes sus combates, aunque nadie puede olvidar que, lejos de ser una idea propia, hereda y recoge las pautas que Sega desarrolló en *Virtua Fighter*, el original al que muchos juegos le deben su propia razón de existir. En *Toshinden S,* Takara no ha tocado una sóla opción de las

Nombre original :	Toshinden S
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Takara
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM





Historias











El modo historia es una innovación de la versión Saturn que incluye diálogos en japonés que, suponemos, serán traducidos al inglés.





aparecidas en PlayStation, sabedora de que en ocasiones es preferible no cambiar aquello que funciona. Sobre esa exitosa base, ha incluido adornos de un valor añadido evidente: una intro construida con muy buenas maneras, y un modo historia característico en este tipo de desarrollos.

A pesar de que el juego ha variado técnicamente poco, es posible percibir una pérdida de nitidez en la escena. Todos los elementos de pantalla adolecen de un *pixel* mayor, ocasionado por la evidente inferioridad de Saturn respecto a la máquina de Sony en los modos de resolución de pantalla. Este detalle no es óbice para que la diversión y manejabilidad de los personajes siga siendo la misma. Es más, la teórica reducción de botones L y R disponibles en la consola de Sega (tiene sólo dos, por los cuatro que posee PlayStation) se ha compensado sin demasiados problemas con la utilización de los seis pulsadores de su *control pad*. Cada uno ejecuta una acción determinada y obtiene respuesta instantánea.

Toshinden S es un programa meritorio, con menor definición gráfica que en PlayStation, pero con las mismas dosis de diversión.





Battle Arena Toshinden 2

















Los habituales

Takara ha llevado a cabo, tanto en la puesta en escena de los diversos menús como en lo referente a los escenarios de lucha, un notable aumento cualitativo, lo que se traduce en una mayor suavidad tanto en formas como en texturas.

por Gonzalo Herrero

Nombre original :	Battle Arena Toshinden 2
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Takara
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Fue uno de los mayores culpables del brillante lanzamiento de PlayStation; uno de los pilares en los que se sustentó inicialmente el prestigio de una máquina que ha construido su nombre con letras de software bien pensado. *Toh Shin Den* se convirtió en el mismo instante de su nacimiento en la alternativa de *Virtua Fighter* y, aunque le debe al título de Sega su propia razón de ser, lo cierto es que recogió elogios superiores por parte de la prensa especializada, que aplaudieron la evolución que Takara había realizado. Aquel primer *Toh Shin Den* era, ante todo, un producto de consumo masivo, un juego de lucha técnicamente brillante, con un manejo extramedamente sencillo en el que, lejos de exigir combinaciones dáctiles para manejar los personajes con el *pad*, las llaves eran la consecuencia inmediata de pulsar un botón.

Esa era la principal diferencia con los demás juegos de lucha: la relación causa/efecto se cumplía con eficacia suma; la victoria descansaba más en la estrategia de combate del usuario que en su destreza, puesto que los botones tenían asignados movimientos asequibles para cualquier persona, sin la necesidad de poseer el carné de "jugador profesional". Se cambiaba el cuerpo a cuerpo, la pura lucha de *Virtua Fighter*, por la sucesión de magias que,







Es el más rápido y espectacular de los nuevos luchadores incluidos por los programadores en esta secuela









El que fuera enemigo final en el original Toh Shin Den se ofrece, en esta ocasión, como una oferta más a la hora de elegir luchador.







encadenadas sabiamente, dibujaban combates visualmente espectaculares: un ejercicio estético a mayor gloria de la potencia de PlayStation.

Battle Arena Toshinden 2 es para muchos la consecuencia lógica de *Virtua Fighter 2*, su antídoto, su *alter ego*. Para nosotros, no. El primer paso que hay que dar para liberar a esta saga, que promete ser prolífica, es desvincularla con el compromiso comparativo contraído con los títulos de Sega. Si se persiste en esos argumentos, se parte de la base de que *Virtua Fighter* es la referencia obligada para juzgarlo, algo que (sin olvidar el mérito que los programadores de AM2 tuvieron al engendrar los simuladores de lucha construidos con polígonos) no hará justicia nunca a los muchos méritos que atesora tanto este título como aventuras de similar calibre, léase *Tekken*. Cada uno de los programadores sobre los que descansan los proyectos de las distintas compañías que producen los juegos mencionados, han escogido su propio camino. Y el de Takara parece claro: en *Battle Arena Toshinden 2,* han vuelto a apostar por los mismos argumentos que lograron ventas millonarios para el primogénito de la saga.

Las mejoras del título son numerosas. Sin embargo, la esencia del juego permanece, aunque el programa haya sufrido un interesante proceso de maquillaje.

Battle Arena Toshinden 2 ofrece las mismas prestaciones de juego que su predecesor, si bien el grado de espectacularidad obtenido sobrepasa, con creces, el ofrecido en la versión anterior.



Rungo Vs Chaos

Uno de los escenarios más bellos, con animación incluida.

Duelo entre féminas.

Tres nuevos protagonistas se suman al circo de estos sofisticados luchadores repletos de aristas: Gaia, el enemigo final de *Toh Shin Den*, que ha aparcado la aparatosa armadura que luciera antaño para igualarse en condiciones con los demás contendientes; Chaos, un histriónico y circense individuo que aporta la locura como argumento de lucha; y Tracy, *sex appeal* sin mucho más. Once son, pues, los personajes que ahora presenta este remodelado simulador. El universo de polígonos, texturas, sombras *Goraud* y demás delirios técnicos del primer *Toh Shin Den*, la riqueza cromática que exhibiese, se han enriquecido. Como entonces, la PlayStation genera y posiciona todos los elementos que aparecen en pantalla, demostrando una potencia que ya nadie se atreve a poner en duda. Los fondos han sido los grandes beneficiados: Takara ha cuidado con esmero todo aquello que rodea al propio combate, que en nada ha variado, salvo en la inclusión de los tres luchadores. Los escenarios son nuevos, mientras que la definición de los elementos de pantalla ha aumentado de manera notoria, en una avance técnico que se está

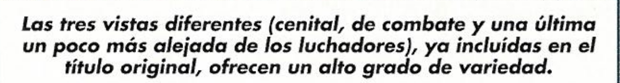
Rungo y su maza.





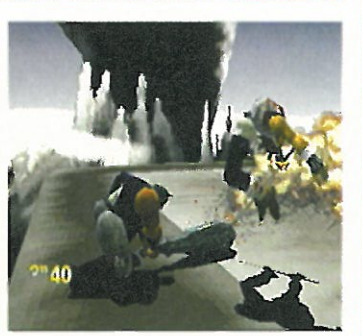




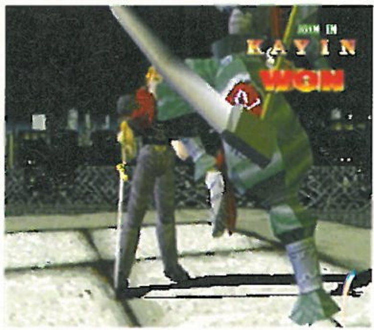


Las tres vistas diferentes (cenital, de combate y una última un poco más alejada de los luchadores), ya incluidas en el título original, ofrecen un alto grado de variedad.







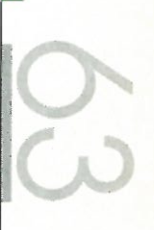


convirtiendo en obligatorio en los nuevos títulos de lucha dentro de los soportes de 32 bits.

Otro de los elementos que reflejan la evolución del juego son los efectos de sombreado de los luchadores en el combate. Antes, el foco de luz estaba situado en la cámara y las sombras se movían en función de ella. Ahora es un foco fijo que no varía, lo cual provoca que las rotaciones de la cámara muestren las sombras desde distintos puntos de vista, incluyendo el propio punto de luz cuando la cámara enfoca la porción de pantalla en la que se encuentra; un acercamiento a la realidad que agradecerán los amantes de los pequeños detalles.

Battle Arena Toshinden 2 marca la evolución de PlayStation y el mayor conocimiento de los programadores de un entorno que permite hacer grandes cosas. El cambio nada tiene de revolucionario: modificaciones plausibles, pero escasas.





Gunbird



Bonita ilustración incluida en la galería del CD.

Bomba especial.

Enemigo final.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Gunbird
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Atlus
Programación : Psikyo
Soporte : CD-ROM

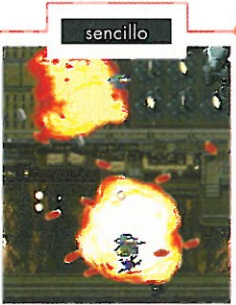
Los *shoot'em ups* tienen un número elevado de usuarios incondicionales que se rinden ante el gatillo ágil, la oportunidad de esquivar ingentes cantidades de disparos y objetos en pantalla y avanzar de fase en la búsqueda de enemigos finales cada vez más complejos. *Gunbird* es un juego con un desarrollo similar al de títulos como *Layer Section* o *Raiden Project*, superiores al que nos ocupa, y que corren en la actualidad en soportes de 32 bits, sin que apenas justifiquen su presencia en plataformas tan potentes. Si bien ésta es una crítica severa para juegos de otros géneros, lo cierto es que los matamarcianos son tan invariables en su propia estructura y esencia, que han pasado de soporte en soporte sin que la suma de los bits les hayan afectado excesivamente, en parte por la fidelidad del público que los busca como el respirar. Si alguien quiere adentrarse más en las semejanzas del juego de Psikyo con otros cartuchos, tendrá que descender hasta los 16 bits y descubrir en *Phelios* o *Flying Shark*, ambos de Mega Drive, ramas menos evolucionadas de un frondoso árbol, cuya semilla fue *Space Invaders*, el gran clásico de Taito.

La llegada de *Raiden Project* a PlayStation, después de su brillante peregrinar por recreativas y Súper Nintendo, se convirtió en el anuncio precoz del desembarco de juegos de corte similar. *Gunbird*, al igual que la mayoría de ellos, no son productos propios de 32 bits, sin embargo, son muchos los que agradecen esta vuelta a los orígenes, la huída de los adelantos





Mata... marcianos... sencillo





Enemigo final.

Súper explosión.



Sobre el castillo.



Contra el Rey Arturo.

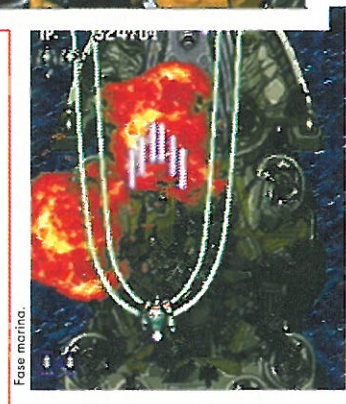
Armado a tope.



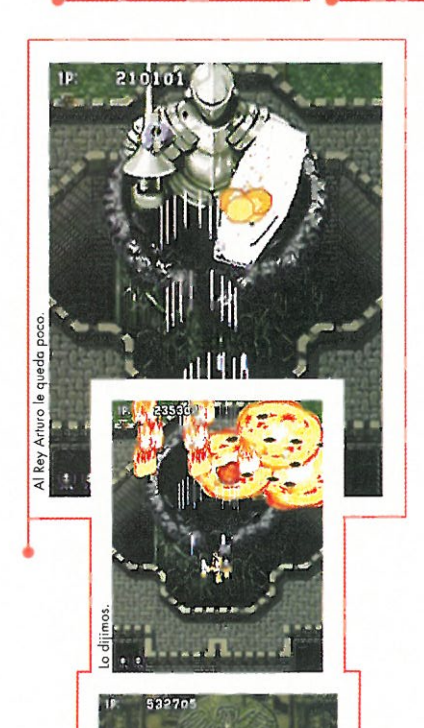
Rayo dirigido.



Musculitos.



Fase marina.



Al Rey Arturo le queda poco.

Lo dijimos.

Muerto.

en las técnicas de la programación, del abuso de polígonos y texturas. Algo está claro: no es necesario tener una Saturn para disfrutar con experiencias lúdicas como *Gunbird*, lo cual no significa que aquél que ya posea la consola y lo adquiera, no pueda sentirse satisfecho por su compra. Dicho esto, es obligado avisar que, ante la similitud de los *shoot'em ups* estampados en CD-ROM, es preferible apostar por los mencionados anteriormente, a los que se debe sumar *In the Hunt,* hijo de los creadores de *R-Type* y *Pulstar,* Irem Corporation, que supera en calidad al que nos ocupa. Los *sprites* de *Gunbird* no se muestran excesivamente generosos, y los escenarios diseñados por Psikyo no constituyen un ejercicio de virtuosismo, aunque nadie puede negarles su corrección.

Los aficionados a los matamarcianos disfrutarán con él, sin embargo, hay elecciones más acertadas por el mismo dinero.





Hat Trick Hero S


Córner en un plano cercano.



Opciones


Selecciona a tu estrella.

Todos los combinados.


Equipación un tanto obsoleta.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Hat Trick Hero S
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Taito Corp.
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Taito se ha confundido con *Hat Trick Hero S*; quizá a conciencia, pero se ha confundido. El simulador de fútbol que han diseñado para Saturn comparte virtudes con errores, pero se ha dejado en el camino lo más importante que se le puede exigir a un juego de estas características: que simule la realidad, que se acerque a ella o, en su defecto, que proponga una solución que, por original, rompa intencionadamente los esquemas del deporte rey, en la búsqueda legítima de hacer un híbrido que aporte diversión al usuario, como ya hiciera hace años SNK con su *Soccer Brawl*. Pero Taito no ha hecho ni una cosa, ni la otra.

Hat Trick Hero S propone una solución que no llega a convencer, aunque vaya por delante que nos encontramos ante un título tremendamente divertido que se deja jugar. Sin embargo, y aplaudiendo algunas de sus virtudes técnicas, lo cierto es que plantear a estas alturas un encuentro donde apenas se respeta la proporción entre el tamaño de los jugadores y las dimensiones del campo (en algunas de las vistas parece que compiten gigantes y cabezudos), no es de recibo. Como no lo es tampoco que gratuitamente se eliminen las faltas, dibujando por momentos un combate más que un partido de fútbol. Uno de los detalles siempre rechazables en este género, es la excesiva facilidad de llegar a la portería contraria sin apenas tocar la pelota, y en *Hat Trick Hero S* el campo se termina pronto.

A pesar de las carencias comentadas, hay detalles que merecen ser elogiados. Las vistas con las que Taito permite seguir el desarrollo del juego son numerosas, gracias a un *zoom* muy logrado y a la posibilidad de variar la posición




Super Shoot






Chilena.

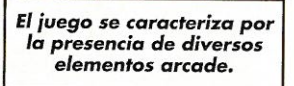

Bolea.


Saque inicial.


Espontáneo.






El juego se caracteriza por la presencia de diversos elementos arcade.

de la cámara. El programa está repleto de guiños, como la irrupción en el terreno de un gato o de una aficionada ligera de ropa.

La solución aportada por Taito en Saturn se mantiene fiel a una saga de simuladores que, bajo el mismo nombre, corrieron en Súper Nintendo, con características similares, sin que el salto de los 16 a los 32 bits sea importante en esencia. Nos encontramos ante un juego con demasiadas dosis *arcade,* donde la rapidez desmedida de la acción, los empujones y golpes por doquier se alejan de la simulación. Es difícil que un juego de fútbol que nos propone antes del partido la elección de un héroe, se aproxime a la realidad de un deporte que tiene mucho más de dos porterías, 22 jugadores y un balón.

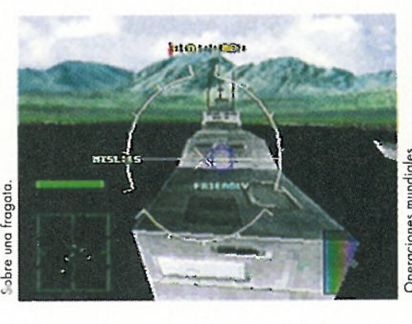
A estas alturas, los enemigos a batir parecen muy claros: si en los soportes de 16 bits existían vacas sagradas que todo el mundo utilizaba como baremo para juzgar los desarrollos de nuevos títulos (léase *Sensible Soccer, Fifa International Soccer* o *International Superstar Soccer),* las máquinas de 32 bits ya tienen espejos donde mirarse. Desde la aparición de *Victory Goal,* sin duda el mejor de los juegos de fútbol programados para Saturn, han llegado grandes simuladores como *Striker* para PlayStation e incluso *Fifa 96* (que vive aún de las pautas marcadas en máquinas de 16 bits, evidenciando una cierta pereza por parte de Electronic Arts Sports para aportar nuevas soluciones). Con referencias como éstas, no vale ya con arreglar o mejorar aquellos desarrollos que triunfaron en Mega Drive o Súper Nintendo: quien no se plantee seriamente evolucionar, aprovechar con seriedad las posibilidades que hoy brindan los nuevos soportes, se quedará a medio camino.

Los numerosos elementos ajenos a la pura simulación del deporte del fútbol convierten a Hat Trick Hero S es un título tremendamente peculiar, que se decanta claramente hacia el factor arcade.

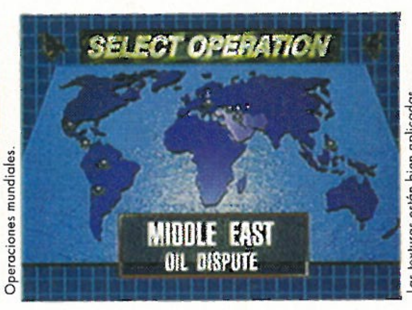




Firestorm Thunderhawk 2



Sobre una fragata.



Operaciones mundiales.


Las texturas están bien aplicadas.

por J. Luis Sanz

Core Design tiene el maravilloso privilegio de ser la única compañía que ha sabido comprender el espíritu del Mega CD y realizar para él algunos programas de mérito: *Jaguar XJ220, B.C. Racers, SoulStars* o *Thunderhawk*.

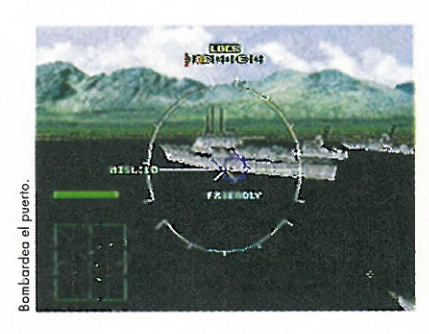
Scaling de cierto mérito y *sprites* de gran tamaño, limitados por una paleta de colores indigna para la capacidad del soporte, hicieron que sus producciones elevaran la cabeza por encima del resto de malas interpretaciones, con músicas rimbombantes metidas a última hora.

Nombre original :	Firestorm Thunderhawk 2
Realización :	1995
País :	Reino Unido
Compañía :	Core Design
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

***Thunderhawk 2* cumple las dos características típicas de los 32 bits: polígonos y varias vistas.**

Para Saturn Core Design ha repuesto una de sus viejas glorias, cambiando los *sprites* por polígonos para así normalizar su retraso estilístico, pero respetando íntegramente el espíritu original.

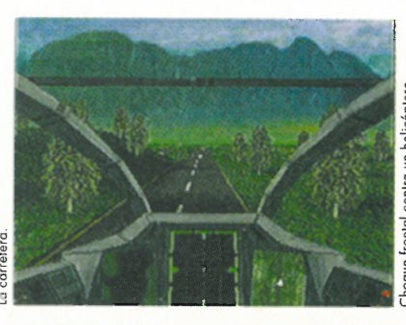
La cosa consiste en conseguir unos objetivos determinados y derribar con alevosía todo aquello que se mueva despegado de la tierra. Clarividentes enseñanzas que tienen algunos referentes de 32 bits, como *Air Combat*, sensacional programa del que ya esperamos una secuela, *Wing Arms*, discretillo sin más, o el futuro *Agile Warrior* de Virgin.



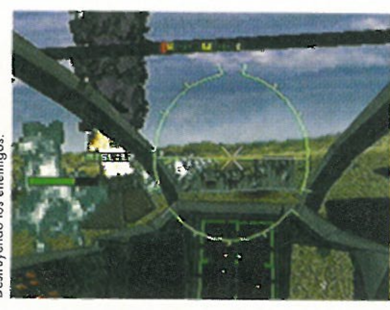
Bombardea el puerto.




Secuencia bien realizada.


La carretera.


Choque frontal contra un helicóptero.


Destruyendo los enemigos.



Vista sin marcadores.

Derribado.

Todos se suben al prolífico carro de los arcades aéreos que inaugurara *After Burner*.

Thunderhawk 2 es un juego muy discreto, que tiene dos vertientes muy diferenciadas en su realización técnica. Una muy buena, que concierne al desarrollo de todos los elementos de pantalla, su diseño y todos los efectos de sonido y gráficos que aparecen en la historia. La otra es menos agraciada: la creación de los escenarios.

Si en *Daytona USA* los *expertos* se quejaban de que la Saturn generaba los bloques gráficos a escasa distancia de donde el jugador estaba, ahora el programa se reserva el derecho de admisión de polígonos, haciéndoles pasar duras pruebas antes de entrar en escena. El resultado es una sensación de incomodidad ante lo que nos puede llegar unos centímetros más allá.

Tampoco seremos nosotros los que lo condenemos por perder polígonos, si al final divierte lo justo para amortizar la inversión. Es bonito a nivel gráfico y muy fácil de jugar y comprender. Los polígonos, son otra guerra.


Derribados en el desierto.




Enemigos bien realizados.

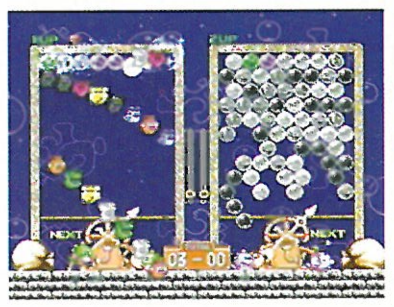


La vista interna, aunque es mucho más real, no deja apreciar bien los objetivos y el escenario. En este caso, izquierda, nos atacan en el puerto.

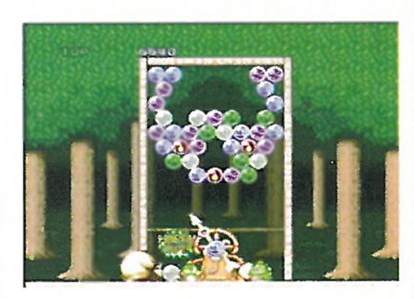
Bust -a- Move

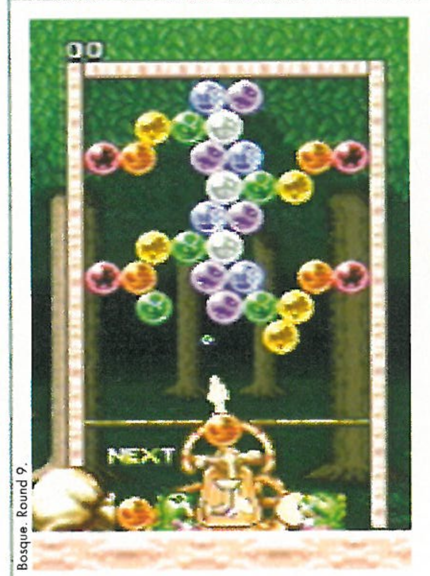
por Javier S. Fernández

Nombre original : Bust -a- Move
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Taito Corp.
Programación : Micro Cabin
Soporte : CD-ROM









Bosque. Round 9.



Burbujas. Round 16



La gran cantidad de niveles que ofrece el programa asegura su amortización.

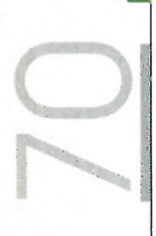


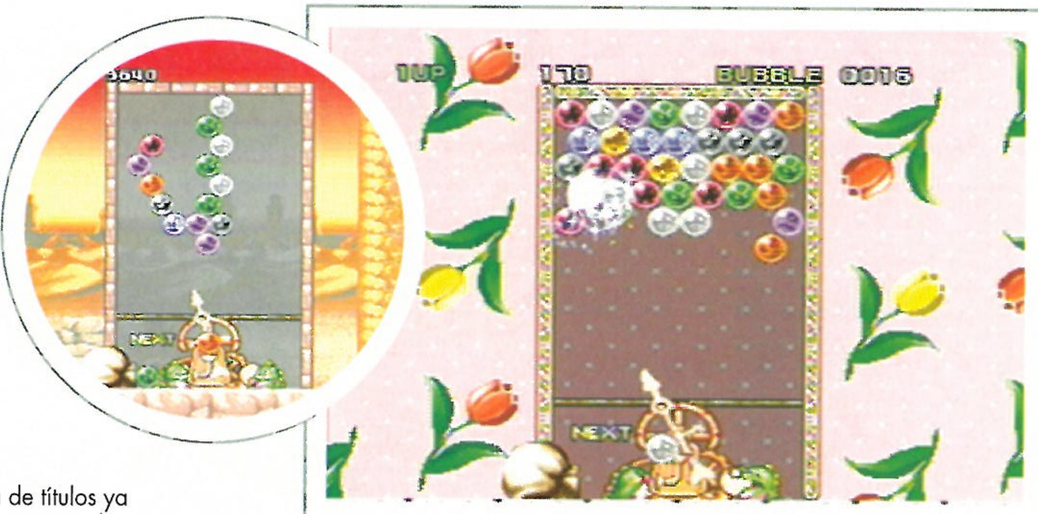
Escenarios

Bubble y Bobble, los jurásicos protagonistas del magnífico plataformas *Snow Bros*, sirven como perfectos anfitriones para el nuevo título de una de las más grandes, y anónimas, compañías productoras de software de entretenimiento: Taito Corporation.

Bajo su sello muchos han sido los títulos que, desde hace más de una década (comenzaron con la realización de *Space Invaders*, un clásico imperecedero), se han ganado el éxito, utilizando siempre para ello una fórmula basada en la practicidad de unos súper divertidos desarrollos. Lo suyo nunca fue la búsqueda desesperada de la espectacularidad gráfica o de un diseño de mueble llamativo. Taito, con buen criterio, decidió no entrar en la *guerra* en la que se han sùmido los dos grandes del sector, Sega y Namco, por lograr productos en los que la espectacularidad se muestra como el principal de los reclamos (aunque, en la mayoría de los casos, también viene acompañada por desarrollos igualmente atractivos).

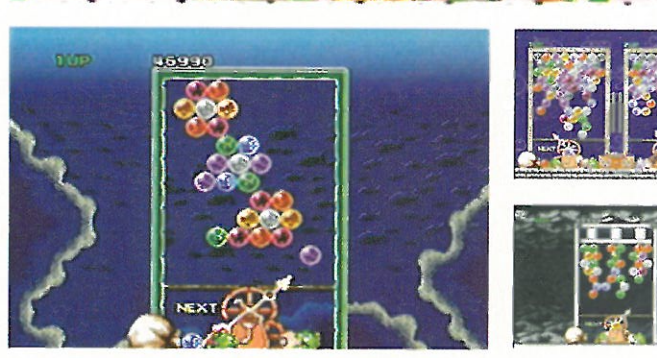
Bust -a- Move, *Puzzle Bobble* en la versión arcade, se une a la

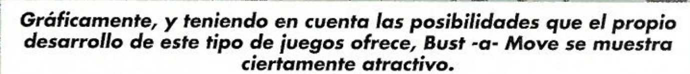




innumerable lista de títulos ya existentes con los rompecabezas como base argumental (*Warp*, *Klax*, *Columns* y, claro está, *Tetris*, entre otros muchos).

Existen ligeras variaciones sobre el modelo original: las piezas no descienden desde la parte superior, sino que es el propio jugador quien las lanza de forma caprichosa, con el fin de formar agrupaciones del mismo color. *Bust -a- Move* se muestra como una opción segura de entretenimiento, gracias a las acostumbradas piezas especiales que producen los más diversos efectos (sobre todo en el modo dos jugadores) y un tratamiento gráfico que recuerda de forma inevitable a muchas de las producciones realizadas para Súper Nintendo. Un programa que no debería faltar en la estantería; imprescindible, más aún con la vista puesta en el posible concurso de las féminas, entre las que, por razones que escapan completamente a mi entender, este tipo de juegos causan verdadero furor.





Gráficamente, y teniendo en cuenta las posibilidades que el propio desarrollo de este tipo de juegos ofrece, Bust -a- Move se muestra ciertamente atractivo.



3DO, y todos los demás formatos, necesitan de la aparición de clásicos del tipo del que ahora ofrece Taito. Títulos que amplíen la oferta y concedan un mínimo respiro al usuario frente a las complejas producciones actuales.



Street Fighter Zero

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Street Fighter Zero
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Capcom
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Los pequeños sprites de los luchadores conforman la parte más brillante de esta nueva entrega del clásico de Capcom.



Gráficos muy coloristas.



Algunos protagonistas de siempre.

Antes de entrar a analizar con profundidad las bondades de *Street Fighter Zero* (la versión doméstica para PlayStation de la recreativa *Street Fighter Alfa*), es importante someterlo a una comparación que lo colocará en su sitio. Capcom programa con los ojos cerrados, a nadie se le escapa, y su dominio de la saga que más prestigio le ha aportado da siempre frutos satisfactorios para los 'acólitos' de Ryu y compañía. Sin embargo, no es lo único que saben hacer los programadores japoneses y, aunque *a priori* la afirmación pueda parecer sorprendente, tampoco lo mejor. *Street Fighter Zero* es más de lo ya conocido, porque se debe a sus seguidores, es esclavo de sí mismo, de su propia fama. Capcom no ha roto la baraja, sino que, para poner coto a la rutina de un título tremendamente comercial que les obliga a seguir perpetuando su nombre, ha programado *X-Men* para Saturn, un juego que sí merece elogios desmedidos y entrega absoluta a su desarrollo. Ambos son de Capcom y ambos son de lucha, pero la diferencia de calidad es insultantemente notoria para desgracia de *Street Fighter Zero*. En *X-Men* los *sprites* (algunos deberán aplaudir la potencia de Saturn) son descomunales, infinitamente mayores a los luchadores del título que aquí juzgamos (quizá es hora de preguntarse porqué PlayStation se muestra tan rácana en este aspecto)

y, sin embargo, se desplazan con más agilidad en el primero. Es importante tener presente esta comparación, puesto que refleja nítidamente la diferencia entre lo que Capcom es capaz de hacer con los soportes de 32 bits y lo que el compromiso comercial les exige a la hora de seguir inundando el mercado con las secuelas de una saga tan prolífica como rentable.

Street Fighter Zero presenta un elenco de luchadores que dista mucho de los que llevaron a *Street Fighter II* a la gloria. Sólo Ken, Ryu y Chun Li han resistido el paso del tiempo; a ellos se suman los posteriores pero ya conocidos Byson y Sagat (nacidos en *Street Fighter Turbo*), y seis debutantes en la saga que aportan nuevas magias y modos de luchas personalizados. Entre estos últimos se encuentra Guy, viejo conocido de los amantes de *Final Fight*, que ha dado un salto sorprendente en la estrategia de Capcom, en lo quizá sea el inicio de fusiones de las distintas líneas de producto de la compañía japonesa en el futuro.

Los amantes del género de lucha, y en especial de la saga que nos ocupa, encontrarán en este título las mismas virtudes y defectos que en entregas anteriores; eso sí, con el privilegio de correr en una PlayStation. La falta de ambición que Capcom ha mostrado a la hora de aportar novedades sustanciales es criticable, aunque esto no puede ocultar la calidad intrínseca a sus desarrollos. Introducir nuevos contendientes no es un argumento suficiente para muchos, por más que se multipliquen las opciones de lucha. Para otros, aquellos que están entregados a cualquier título precedido por las palabras *Street* y *Fighter*, es un salto adelante que nadie le puede negar a una estirpe de programas bien construidos, sin los que no se podría entender la evolución del videojuego.

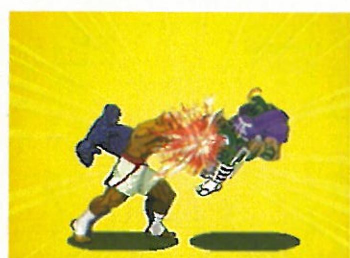












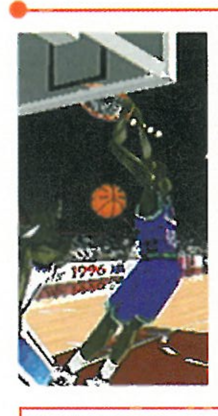


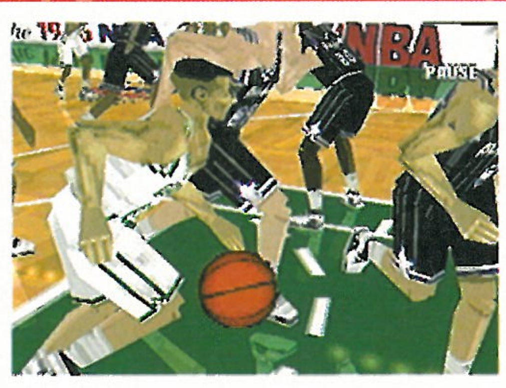
Los mismos personajes de siempre encerrados en un juego muy bien construido, que pierde enteros por la insultante falta de originalidad de sus creadores.



¿Cómo 'tamos' Ryu?, ¿bien?, ¿cómo 'tamos'?

Total NBA 96



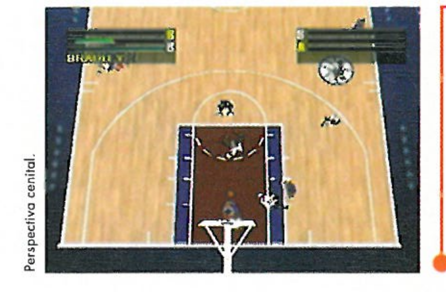


Todos los lances del juego rayan la realidad más absoluta, con unas animaciones muy suaves y entornos gráficos muy conseguidos. Las repeticiones podemos verlas desde donde queramos.

Gráficamente perfecto



Action camera.



Perspectiva cenital.

por J. Luis Sanz

Nombre original : Total NBA 96
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Sony Interactive
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

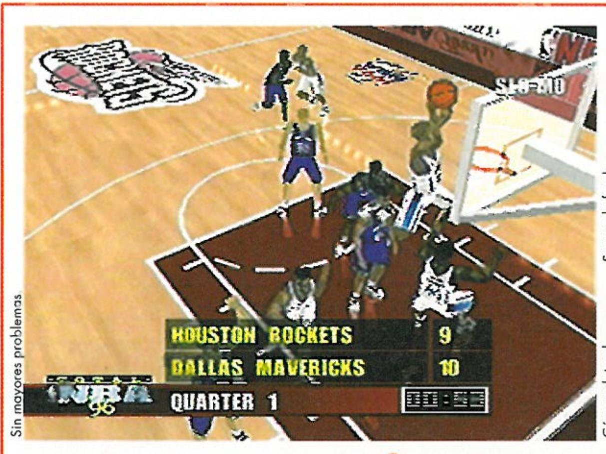
Empiezan a llegar los primeros productos puramente occidentales. Ante la avalancha de conversiones de mangas, infestadas de intros que no entendemos, o juegos que tienen que ver con alguna disciplina deportiva de éxito con equipos japoneses, los productores del Viejo Continente y los del Nuevo Mundo, unen sus fuerzas para dotar de un catálogo considerable a las nuevas máquinas. Fútbol y baloncesto, principalmente, que son los que más dinero dejan, junto con el hockey y el fútbol americano en USA, se convierten así en los productos más codiciados.

Total NBA 96 es una 'pasada' completa desde el primer pitido oficial hasta el último. Desde el primer rebote hasta el último triple. Un concepto tridimensional en el que el usuario maneja por completo todas sus opciones.

La primera impresión que deja el juego es el enorme trabajo que han realizado los responsables de Sony: todos los equipos de la NBA, con sus indumentarias, sus canchas; todos los jugadores de la liga con sus rostros y números de camiseta. Es un micromundo del gran espectáculo americano, para el que no han reparado en gastos.

Unos podrán decir que en pleno ensimismamiento de texturas, los programadores han descuidado el factor de juego, o que la suavidad no permite un perfecto control. Nada más alejado de la realidad.

En un afán por lograr la perfección, han rayado muy alto en la suavidad de las animaciones, en la independencia de los saltos de los rebotes o de los mates. No hay dos movimientos iguales porque en la realidad pasa lo mismo, salvo con una diferencia: todas esas opciones las controlamos nosotros, con el *pad* y una facilidad sorprendente.



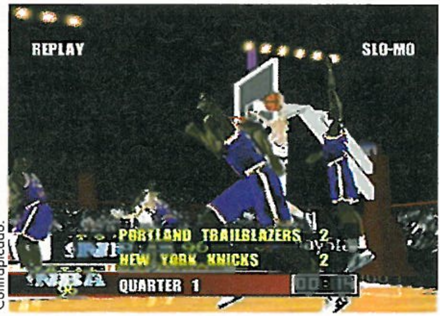
Sin mayores problemas


Saque de fondo.

Espectacular


Cámara lateral.


Action Camera



Contrapicado.



Detalle gráfico.

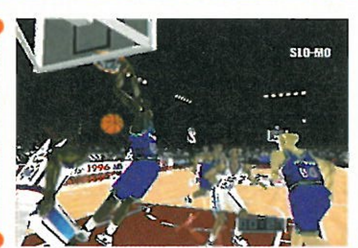
Además, podemos escuchar los chirridos de las zapatillas, o ver los reflejos, hasta las rodillas, de todos los jugadores en la cancha. Cualquier cosa que haya en el plano real está reflejado en la pista.

Total NBA 96 tiene sentido dentro del nuevo estilo de realizar simuladores que Sega inauguró con su *Virtua Striker*: estamos hablando de un programa donde los movimientos de los personajes son completamente reales en el sentido de suavidad, rapidez y ejecución.

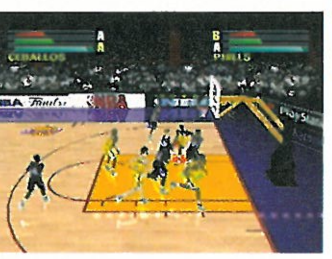
Total NBA 96 es una apuesta sobre seguro. Sus realizadores se han dado una vuelta por Estados Unidos, cogiendo lo mejor de un deporte que en España cuenta con muchos adeptos, dispuestos a invertir en la mejor liga del mundo. Aunque a Sony le ha salido un competidor en Konami, con un título llamado *NBA In the Zone* que no llega a los extremos técnicos del simulador que nos ocupa, pero que deja muy alto el listón de la jugabilidad.

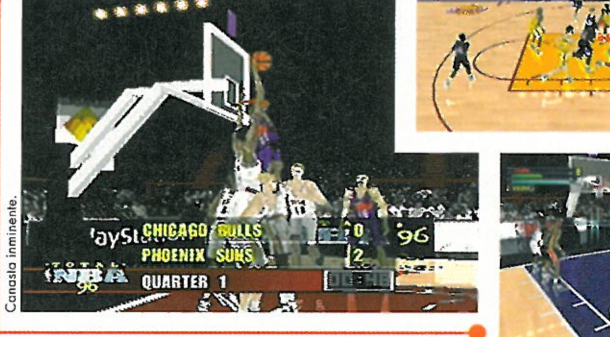
Total NBA 96 es divertido y pueden jugar simultáneamente, con los adaptadores, hasta ocho usuarios, luego la elección es evidente. Es el mejor programa de baloncesto que hemos visto en mucho tiempo. Supera a otras intentonas que fracasaron, fundamentalmente, por una ausencia de medios técnicos que impedían un nivel de espectáculo comparable al que Sony nos regala.

Además, cuenta con el número de polígonos por segundo suficientes para atraer al usuario más avanzado.



El escenario del partido no pierde detalle en ningún momento. Gradas y todo.





Canasta inminente.





ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
82

Criticom



Luces agradables



La captura superior sirve como ejemplo de la inocente densidad de los golpes que podemos propinar a nuestros enemigos. Una patadita discreta, sin muchas pretenciones.



Luces y sombras.



El ganador.

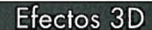
por Gonzalo Herrero

Nombre original : Criticom
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Vic Tokai
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Se ha abierto la veda de la lucha, en este caso poligonal: un paso más para intentar mejorar la disciplina que tuvo su punto culminante hace años con *Street Fighter II*. En este momento, nos empiezan a llegar todo tipo de propuestas con muy pocos horizontes de futuro. Productos en los que se aprecia un gran esmero, una inversión de tiempo considerable y tecnologías de vanguardia que se utilizan de manera salvaje, casi siempre sin sentido. Algo parecido a lo que ocurrió en los años sesenta con el nacimiento del *zoom*.

La lucha, por tanto, se llena de tatamis con texturas y criaturas de distintos pelajes y mundos, una vez que las formas humanas ya han sido explotadas suficientemente por Sega, Takara y Namco. *Virtua Fighter*, *Toh Shin Den* y *Tekken*, los patrones del sindicato del crimen, sentaron a su antojo las bases de las normas del juego, basadas en estas, relativamente, innovadoras técnicas.

Criticom ya hace gracia desde que se lee su nombre. Los personajes se







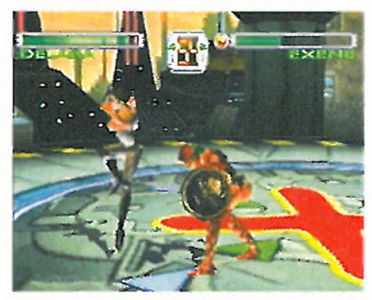














mueven dentro de una galaxia particular de hombres y bestias. Tecnología cutre que ya pusiera de moda Mr. Lucas con sus *Guerras* y que marca las distancias con esa concepción pulcra, brillante y aséptica de los *Star Trek*. En *Criticom* los personajes caracen del carisma mínimo para que, una vez que hemos jugado con el programa, recordemos, al menos, sus nombres. Ahí empieza su desgracia.

Después, sus movimientos son tan pobres como el mundo en el que viven. Completamente rígidos por la acción de alguna malformación congénita que les obliga a moverse de una forma penosa, los luchadores parecen cojos o bracicortos (aunque muchos dirían que tienen algunos grados de alcohol en las venas).

Pocas son las cosas que se pueden salvar de *Criticom* (alguna melodía o secuencia 3D, o, por qué no, su gracioso nombre). Son tiempos difíciles para los usuarios que todos los meses invierten su dinero en software. Hay que saber elegir con tino y no dejarse guiar por las nuevas técnicas que sólo sirven para embaucar a los incautos.

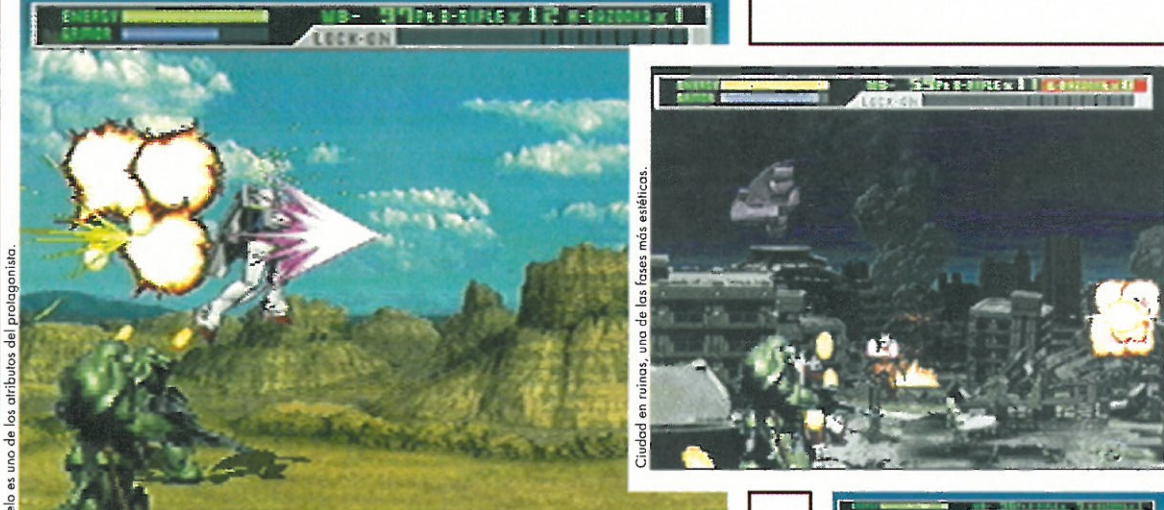
ÚLTIMA



Mobile Suit Gundam

por Carlos Ballester

Nombre original : Mobile Suit Gundam
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Bandai
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

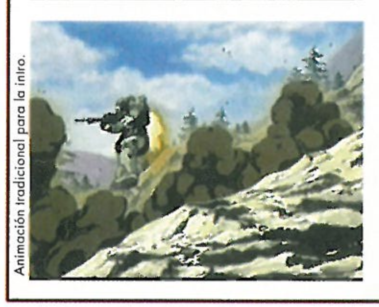


El vuelo es uno de los atributos del protagonista.

Ciudad en ruinas, una de las fases más estéticas.



Enemigo en primer plano.



Animación tradicional para la intro.

Cojan un puchero, introduzcan *sprites* propios de máquinas de 16 bits, aliño arcade con unas cuantas cucharadas de disparos, un par de Gundam (esos *transformers made in* Japan), vino del malo para cocinar, remuévanlo todo hasta que se confundan los ingredientes, pónganlo a fuego rápido, sin que le dé tiempo a coger sabor, y sírvanlo con guarnición de intros para que el resultado, al menos, entre por los ojos.

La receta tiene dueño: Bandai. La compañía japonesa ha programado *Mobile Suit Gundam* como si de un plato de cocina experimental se tratara. Uno de esos manjares con patatas cortadas como corazones, verduras de todos los colores para rellenar el espacio que queda libre en el recipiente y volován enorme que encierra un relleno que apenas tiene cuerpo y se deshace en la boca, dejando al comensal hambriento, pero presumiendo de comer a la última.

¿Cómo se puede explicar que la compañía programadora de sagas como *Dragon Ball Z* o *Power Rangers* pueda perpetrar un título como *Mobile Suit Gundam*? Presentar este arcade bajo una plataforma como Saturn es un error que debe ser reprendido, porque el usuario, ante el *look* japonés que muestra la portada de este CD-ROM, puede creer que se encuentra con un

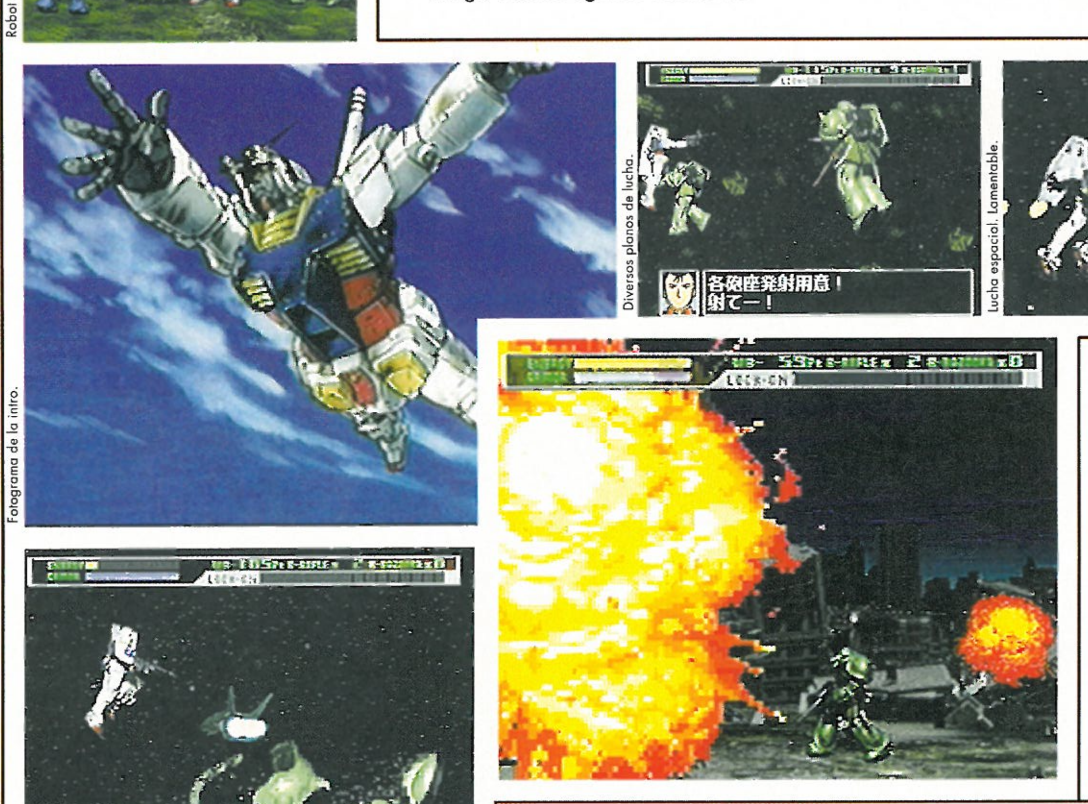
título vanguardista, y descubrir más tarde –como el comensal que tan a la moda eructaba–, que la broma le ha salido por un ojo de la cara.

El juego ante el que nos encontramos no podría competir siquiera con arcades de *scroll* horizontal que corren en 16 bits. No es más ni mejor que *Probotector* y sucumbiría al primer asalto ante la comparación de títulos como *Hagane*. Introducir innumerables intros, por muy logradas que éstas sean, no son un argumento suficiente para adornar lo que es: un producto que jamás debería haber nacido en Saturn. Nadie exige a los programadores que se contagien de la invasión de polígonos para realizar sus juegos, pero no es de recibo valerse de una máquina de 32 bits como la de Sega para introducir en ella *sprites* que ni siquiera mejoran lo que eran en Mega Drive. Algunos fondos de *Mobile Suit Gundam* (sirva como ejemplo el primer enfrentamiento espacial), no se pueden aceptar en Saturn, y Bandai debería saberlo.

Hay que proteger al mercado, una vez más, de productos como éste. Hay que respetar el trabajo de las compañías de programación, la inversión que supone realizar un videojuego y el esfuerzo que ponen todas las personas involucradas en el proyecto; pero el usuario final tiene innumerables opciones de compra mejores que la de *Mobile Suit Gundam*, por mucho que los personajes vendan su palmito en TV.



Robot negro, uno de nuestros objetivos. ... triste final.



Fotograma de la intro.

Diversos planos de lucha.

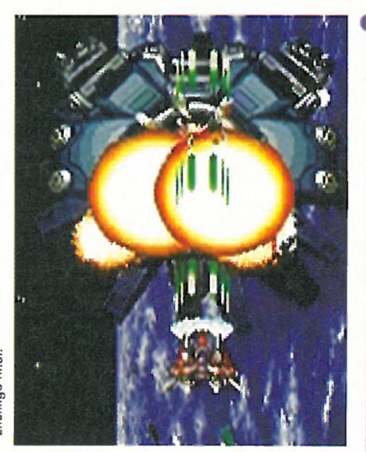
Lucha espacial. Lamentable.

Bandai ha dotado al juego de diversos planos de lucha. Podemos ser atacados frontal, lateral u oblicuamente. Sin embargo, el resultado obtenido resulta ciertamente mediocre.

Galactic **Attack**

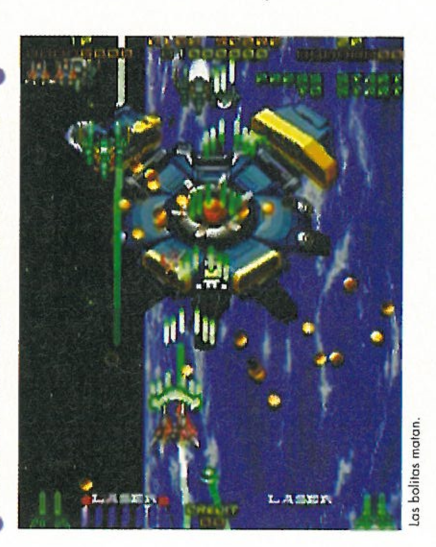
por Carlos Ballester

Nombre original : Layer Section
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Taito
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

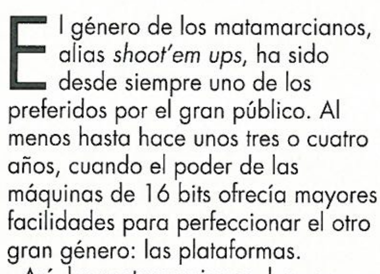

Enemigo final.


En el espacio.


Dentro del planeta.


Las bolitas matan.


Sobre la base espacial.



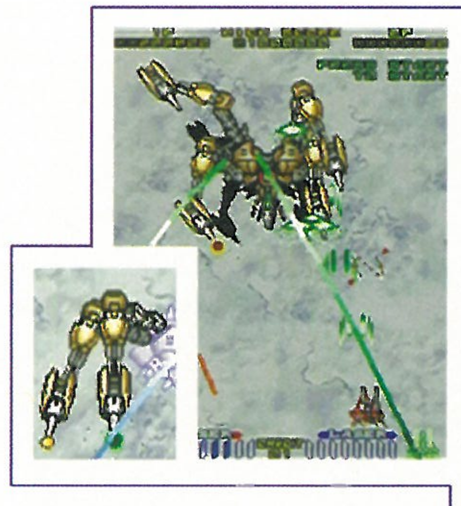
El género de los matamarcianos, alias *shoot'em ups*, ha sido desde siempre uno de los preferidos por el gran público. Al menos hasta hace unos tres o cuatro años, cuando el poder de las máquinas de 16 bits ofrecía mayores facilidades para perfeccionar el otro gran género: las plataformas.

Así, los matamarcianos, hoy por hoy y para las nuevas máquinas, son un producto de minorías, destinado a aquellos compradores que saben dónden buscar, qué sagas jugar o en qué compañías confiar. Destacan Konami, con sus *Axelay*, *Parodius*, *Gradius* o *Nemesis*; Taito, desde su *Space Invaders* a la prolífica saga *Darius*; Irem con *R-Type* o *Pulstar*; y Namco, principalmente con *Xevious*. Nombres y sagas, compañías que apostaron desde tiempos inmemoriales por un género susceptible de aglutinar cambios originales, de evolucionar con las técnicas y seguir ofreciendo nuevos desafíos.

Son productos donde los más habilidosos, casi siempre los más expertos, se sienten a sus anchas, pegándose contra todo lo que se mueve. Miles de balas, *sprites*, planos de *scroll* e *items* que mejoran nuestro arsenal. Todo vale para superar fases.

Layer Section, bautizado en Europa como *Galactic Attack*, es un juego que se sirve por completo de la técnica, de las mejoras a nivel gráfico que Saturn aporta para mover bloques gráficos respetando las perspectivas y jugando con un agradable segundo plano al que sólo tienen acceso nuestros misiles.

Así observamos un baile de espectaculares escenarios, en los





Modos de pantalla

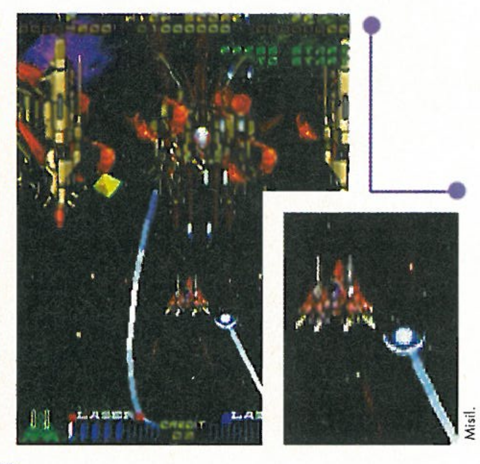
En Galactic Attack podemos elegir entre dos tipos de pantalla de juego: la comprimida, que respeta el formato original pero con un tamaño menor, y la panorámica completa, en la que tenemos que girar el monitor. Esta opción está siendo muy utilizada entre los desarrolladores, como ya pudimos comprobar en el Raiden Project de Seibu para PlayStation.

que podemos actuar, eliminando bloques completos o desintegrando ingenios enemigos. Cualquier cosa que aparezca en escena, por muy pequeña que sea, es susceptible de dispararnos algo y quitarnos una vida. Ante esa posibilidad, nos vemos obligados a realizar una emocionante demostración de reflejos. El que conozca este tipo de programas, sabrá de lo que hablamos.

Taito, para la ocasión, nos ha regalado la oportunidad de jugar con el formato de pantalla original, girando el monitor 90 grados. Es un detalle muy elogiable, pero dudamos mucho de que los usuarios estén dispuestos a soportar engorros en aras de un sibaritismo de este calibre. Aunque los hay muy raros.

Como podéis ver en las capturas, hemos intentado respetar el formato vertical, original de los muebles de pie, para que tengáis una idea de cómo se podría sentir la sensación de jugar en unos recreativos.





Misil.

La calidad gráfica de los escenarios es muy alta, destacando en los fondos. Las naves y, sobre todo los misiles dirigidos, otorgan el punto de espectáculo al programa.









Enemigo final.

Como en otros casos que van comentados en la revista, los matamarcianos en los 32 bits deben ser considerados piezas que muy poco pueden evolucionar dentro de este mundo de *sprites*.

Aunque en algún caso sea posible incluir polígonos y demás bestiadas gráficas al uso, como pudo ocurrir en *Philosoma*, los grandes nombres estarán siempre unidos a una sencilla realización que entregan sus enemigos, naves y armas al espectáculo.



Krazy Ivan


Ella da las órdenes...


... y él obedece.

Nombre original : Krazy Ivan
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Psygnosis
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

por Carlos Ballester

Todas las misiones tienen lugar en un planeta Tierra devastado por la acción de un imperio alienígena controlado robots y bestias similares. Un futuro poco prometedor.



Psygnosis sigue decidida a ser la primera productora de software para PlayStation antes de que otra compañía se haga con ese puesto. *Destruction Derby*, *Wipeout*, *Assault Rigs*, *Twisted Metal* o *Krazy Ivan*, el programa que nos ocupa, son sus cartas de presentación.

Su desarrollo es sencillo y retoma con cierta facilidad los conceptos *Doomnianos* de id Software con polígonos y texturas. El argumento plantea un recorrido por lugares escondidos de nuestro planeta, en el que hay que luchar contra los enemigos de nuestra Rusia querida, otrora Unión Soviética.

Krazy Ivan es un sencillo ejercicio de disparo donde nuestro objetivo se limita, literalmente, a destruir, ya sean robots articulados o zonas completas donde los generadores alienígenas deben eliminarse para que su fuerza global decrezca.

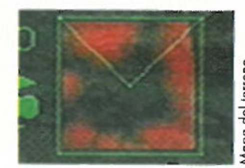
Este tipo de juegos cuenta con varias ventajas, que los hacen casi siempre espectaculares. Los escenarios y los movimientos son


Energía.


Órdenes.


Hud de localización.


Escudo.


Mapa del terreno.



Enemigo pequeñito.



¡Tocados!



El Caracol Mutante en el desierto.

sencillos, no hay que recurrir a complejas operaciones con los dedos, ni intrincados laberintos que nos hagan pensar. Aquí hay que coger la carretera nacional, ir a la dirección que nos marca el *hud* y eleminar al enemigo final.

Si, además, contáis con la posibilidad de jugar contra otro compañero en el modo *linkado*, la cosa consiste en buscar a tu humano y pensante adversario para zurrarle sin miramientos.

Técnicamente no es de los mejores, sorprende el tamaño de los enemigos y la suavidad con la que se mueven. Es bueno en el aspecto sonoro y tiene el acierto de tratar con mucho humor todas las secuencias que hay entre niveles. *Krazy Ivan* es un CD realizado con extremado ingenio y cuidado técnico, que recoge en su desarrollo



De los enemigos finales hay que destacar su monumental tamaño. Para darles un mayor atractivo, la suavidad de sus movimientos permite una recreación visual muy recomendable.




Este vuela y todo.

muchas gotas de interés, básicamente, por superar escenarios. Sony, además, se ha tomado la molestia de traducir el juego, tanto en los textos de pantalla como en todas las voces de los personajes.

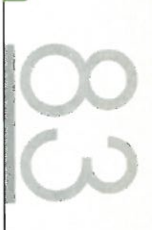
Si la media de producciones de Psygnosis sigue por este acertado camino, obtendremos un buen número de lanzamientos que, aunque no sean obras maestras, sí cuentan con un alto grado de interés y jugabilidad.

Krazy Ivan es un juego con el que se pueden pasar muy buenos ratos eliminando macro robots y disfrutando de sus efectos gráficos. Notable en general, tampoco tiene motivos para ser considerado como una maravilla, a pesar de que Psygnosis se obceque en sacar títulos a diestro y siniestro.

11330 1:46·7

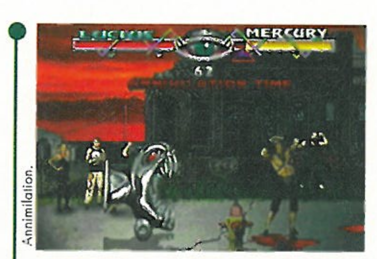
Replando con alegría antes de entrar en combate.





Ultra Vortex

por Gonzalo Herrero



Annimilation.



Ejecución de annimilation.



Mercury vs. Buzzsaw.

Nombre original : Ultra Vortex
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Atari
Programación : Beyond games
Soporte : CD-ROM





Obstáculo móvil.



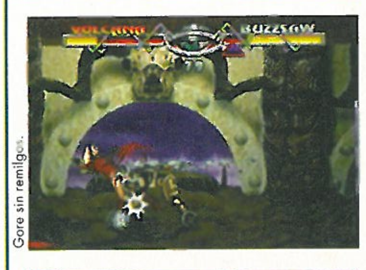


Obstáculo móvil.

Annimilation

Es una cuestión de perspectiva: si *Ultra Vortex* se juzga dentro del soporte que lo sostiene, y por lo tanto entra en comparación con títulos como *Kasumi Ninja*, nos encontramos ante un juego brillante, que refleja la evolución de Atari en la programación de cartuchos para su consola de 64 bits; si, por el contrario, los términos de la comparación se ensanchan más allá de la propia Jaguar, y a este simulador de lucha se le pone en la difícil tesitura de competir en elogios con productos de contrastada calidad de otras plataformas, como Saturn y PlayStation, la consideración final bajará algunos enteros. Nadie puede negarle a Atari la mejora que están experimentando sus títulos; es de justicia advertir, por otra parte, que el precio de su consola ha descendido en este mes de febrero hasta las 19.900 pesetas, lo cual hace que sea una opción de juego más que asequible, con unos resultados en sus cartuchos superiores a las máquinas de 16 bits, mientras se aúnan esfuerzos para competir en mejores condiciones con soportes de 32 bits,





Gore sin remilgos.


Grok, el hombre de piedra.

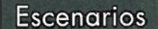

Obstáculo móvil.



Mercury ...o diluido.



La belleza de los escenarios se ve acompañada, en esta ocasión, de un concepto de lucha mucho más acorde a lo que se debe esperar de una máquina como Jaguar.


Escenarios



sobre todo gracias a los productos en formato CD-ROM.

Ultra Vortex tiene detalles de un buen juego de lucha, compartiendo muchas de las características de títulos ya consagrados. Así, sus decorados se muestran generosos como observadores pasivos de combates con cortes que recuerdan especialmente a la saga *Mortal Kombat,* sin lograr su calidad. Existen luchadores digitalizados que, de la misma forma que las magias, forman parte primordial del combate, quedando relegado el cuerpo a cuerpo a una solución puntual. El *gore,* que con tanta pasión derrocha Acclaim en sus títulos, también está presente en *Ultra Vortex,* que deja correr la sangre en el desarrollo de los enfrentamientos, muy especialmente si logramos finalizar victoriosos y ejecutar con habilidad los *fatalities* del programa, bautizados para la ocasión por Atari como *annimilation.*

Nos encontramos, pues, ante un juego con virtudes innegables, a pesar de que nada tenga de innovador, ni alcance la calidad de títulos más vanguardistas. Para los poseedores de la consola de Atari, supone un salto esperanzador, aunque queda mucho camino por recorrer. A todos aquellos que contemplan el fenómeno de la Jaguar con indiferencia, desde la lejanía (y aceptando que en la carrera de los nuevos soportes se encuentra por detrás de otras máquinas), sería bueno recordar que *Ultra Vortex* es superior a muchos de los híbridos de lucha que campan por esos mundo de Dios.

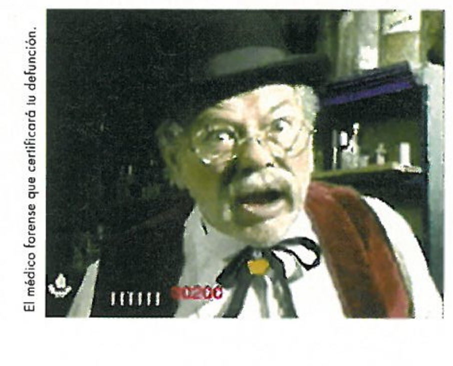


Transformaciones espectaculares.



The Last **Bounty** Hunter


El oficial nos introduce en la historia.


El médico forense que certificará tu defunción.

por Carlos Ballester

Nombre original :	The Last Bounty Hunter
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	American Laser Games Inc.
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Estamos ante una nueva muestra de la especial capacidad de American Laser Games a la hora de producir juegos con unas muy marcadas y particulares características. *Mad Dog McGree*, quizás el más conocido, *Space Pirates* y el que nos ocupa, *The Last Bounty Hunter*, son una muestra, quizás excesivamente uniforme, del trabajo de la compañía estadounidense. Todos ellos cuentan con el común denominador de la utilización del sistema denominado FMV (Full Motion Video). *The Last Bounty Hunter* es el resultado, escasamente afortunado, de una conversión para 3DO de la original *coin op*. Ya al principio del juego se advierten significativas carencias en cuanto a la respuesta del *pad* a nuestras órdenes. Resulta tan lenta que, en muchas ocasiones, se torna imposible siquiera acercarnos mínimamente a las proximidades de los enemigos sin ser alcanzado. En el descargo de American Laser Games es de justicia anotar que tal comentario parte tomando el *pad* como hipotética arma, por lo que desconocemos el comportamiento que puede llegar a ofrecer con la utilización de la LightGun. Aunque en este sentido hay que recordar los problemas de calibrado que ésta ofrecía en otro título de la casa: *Mad Dog McGree*.



La aventura comienza en el fuerte.

La conversión desde las recreativas a la 3DO no ofrece las mismas posibilidades que el original. El control de la pistola con el pad no responde a la perfección.

En cuanto al aspecto visual, los diferentes escenarios muestran un buen nivel en su ambientación (aunque la calidad de las imágenes deja bastante que desear), gracias,



No podía faltar el saloon.

Cómo no, los enterradores.

La puesta en escena es atractiva.

Interior del fuerte.

en parte, a los efectos sonoros. También hay que anotar en el debe del programa los continuos saltos, lógicos por otra parte, que se producen durante la representación de las escenas, sobre todo en el momento en el que alcanzamos a los enemigos.

Algo parco en cuanto a opciones, *The Last Bounty Hunter* no se muestra como un título excesivamente recomendable, más aún cuando hace escasas fechas que el magnífico *Virtua Cop* de Sega llegó a las estanterías de las tiendas de nuestro país. Evidentemente, ambos programas, si bien se muestran similares en su concepción, resultan tremendamentre dispares en cuanto al propio desarrollo del juego. Las dosis de acción e interés que el título de Sega puede suscitar, quedan aún muy lejos de las que American Laser Games es capaz de ofrecer con este *The Last Bounty Hunter*.

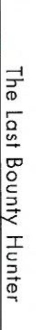
Cuatro misiones





Nasty Dan, El Loco, Handsome Harry y Cactus Kid, cuatro bandidos para otras tantas historias, cada una con su propia ambientación.

En definitiva, un título que ofrece más de lo mismo y que, suponemos, tiene que basar su mayor atractivo en la utilización de la pistola LightGun. Si privamos de este periférico al programa, *Last Bounty Hunter* sólo puede ser considerado como un torpe intento más de reproducir las excelencias de un tipo de máquinas que, hace algún tiempo, gozaron de cierta fama entre los asiduos a los centros de entretenimiento. Sin embargo, y eso es lo que parecen olvidar sus programadores, su éxito se cimentó en su innovadora presentación y la espectacularidad del mueble que albergaba el juego; algo, lógicamente, lejos del alcanze de los usuarios más normales.

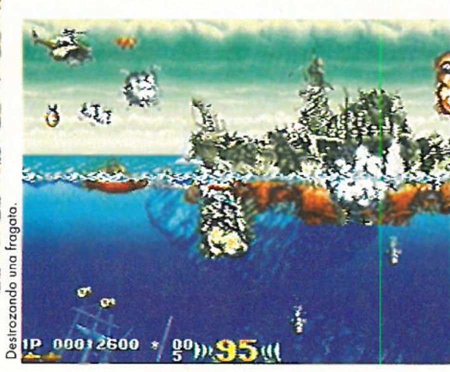






In The Hunt


Macrohombre de piedra.


Destrozando una fragata.


Nivel cuatro.

por J. Luis Sanz

Algún que otro lector nos ha recordado la importacia de no perder los vínculos con las viejas formas de programación. Tanto polígono cansa, al menos a los que han tenido la magna oportunidad de probar otras fómulas. Los *sprites*, incluso en épocas inmemoriales, han sido un buen argumento desde los tiempos de los Atari, Philips o Commodore 64, uno de los sistemas domésticos más potentes en el manejo de este tipo de gráficos.

Sprites cada vez más grandes, con más colores y en mayor número: así se presentaban la Mega Drive o Súper Nintendo, antes la NES y Master System. *In The Hunt* es, por tanto, la consagración de un modo de producción de juegos, donde el aspecto gráfico queda a merced de un talento que los diseña, primero, y de una diversión absoluta, después.

Pero a pesar de esta elegía en favor de un tipo de programas, es fácil encontrar usuarios que más tarde nos escriben indignados: prefieren la belleza de un polígono que no pueden ver y que muchas veces se pierde. Son paradojas con las que hay que convivir necesariamente, una cuestión de gustos.

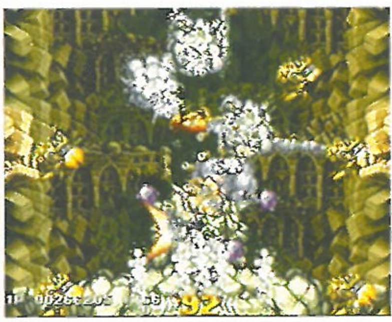
Nombre original	In The Hunt
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Irem Corp.
Programación	Interno
Soporte	CD-ROM

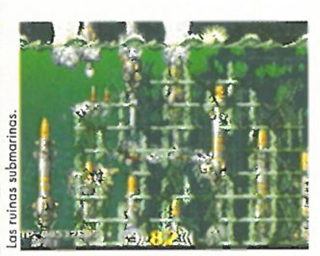
La calidad gráfica del juego es sobresaliente. Cada elemento de pantalla puede ser eliminado.






Modo panorámico.

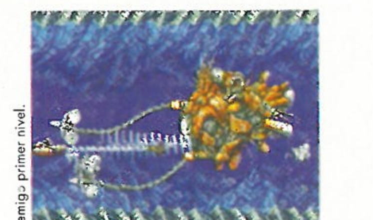

Muerte del hombre de piedra.


Las ruinas submarinas.


Disparad a los misiles.


Zona polar.


En el puerto.

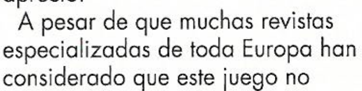

Enemigo primer nivel.

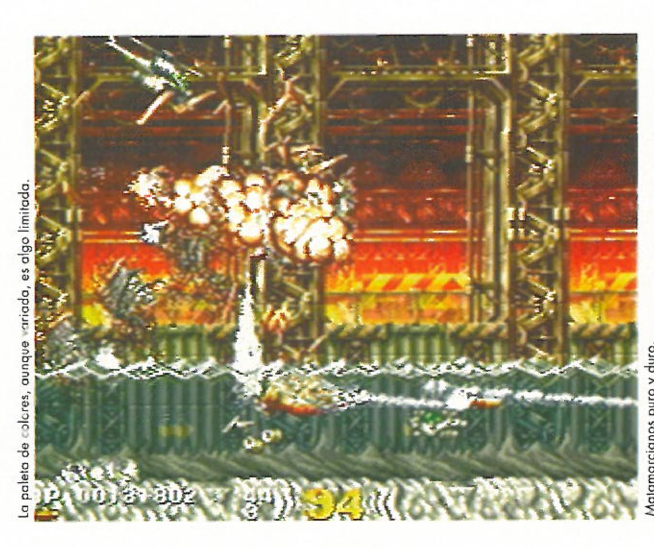
Es por eso que quien suscribe, que ha jugado con la versión recreativa de *In The Hunt*, está completamente enamorado de él. Por masivas razones que pueden escapar a las puramente técnicas o de juego: rezuma diversión y espectáculo en cada gráfico, explosión o fase. Es más, su limitada paleta de colores, que deja ver un pasado amplio de experiencia, le confiere un aire añejo, de gran reserva que, con el tiempo, mejora en virtudes y aprecio.

A pesar de que muchas revistas especializadas de toda Europa han considerado que este juego no merece más allá de un suficiente, nuestra postura es más consecuente con nuestra experiencia y hemos dado una mayor valoración al juego por tres motivos: los gráficos, la diversión y el aire de clásico.

In The Hunt tiene, además, el sello de los creadores del *R-Type*. Un sello de calidad que han repetido en el *Pulstar* de Neo Geo CD y que consiste en otorgar al programa una reconocible sensación de manejabilidad y diversión que otras compañías son incapaces de repetir. El matamarcianos por antonomasia ha llegado para bendición de los usuarios de PlayStation y Saturn.



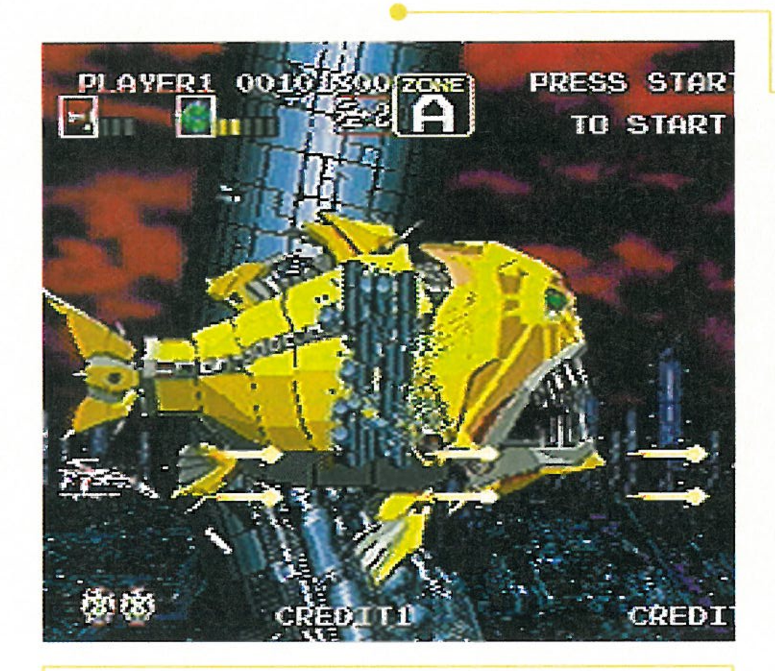


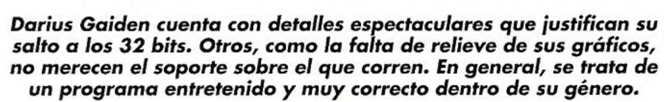

La paleta de colores, aunque variada, es algo limitada.


Matamarcianos puro y duro.



Darius **Gaiden**




Darius Gaiden cuenta con detalles espectaculares que justifican su salto a los 32 bits. Otros, como la falta de relieve de sus gráficos, no merecen el soporte sobre el que corren. En general, se trata de un programa entretenido y muy correcto dentro de su género.



Bomba eliminando la resistencia del pez.

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Darius Gaiden
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Taito
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Hasta el momento del cierre de este número, la cantidad de versiones disponibles de viejos clásicos para 32 bits puede haber aumentado en un 50 %. No es una tendencia que estemos criticando, pero sí es conveniente anunciarlo para que la infinita legión de usuarios sepa lo que en cada momento puede comprar.

Esta retahila de nombres clásicos, de los que hemos comentado algunos en este mismo número, puede ser un buen aliciente para reconstruir las viejas glorias y evocar los ancianos pilares que han compuesto el panorama actual granito a granito.

Darius es una saga de éxito desde las pantallas recreativas, que basa su desarrollo en unos claros y particulares pigmentos diferenciadores. Mientras Konami apuesta por el espectáculo colorista, con toques de humor terriblemente alocados, Taito con *Darius* propone un desafío con peces de múltiples maneras y formas.

El mundo submarino tiene una cita con el futuro más catastrofista, donde los ingenios enemigos adquieren formas barrocas, recargadas a más no poder. Así, todos los escenarios se forjan alrededor del mismo tema, sin muchos miramientos ni entusiastas gráficos. El programa rezuma discretismo visual, algo que, por otra parte, no le condena.

Darius también es sinónimo de varios caminos, de múltiples formas de acabar el juego según nuestro criterio. Para conseguir esto, es conveniente estar atentos al final de cada fase para elegir entre una dirección u otra. Arriba o abajo, según se mire.

Muchos caminos


Eligiendo el camino a casa.

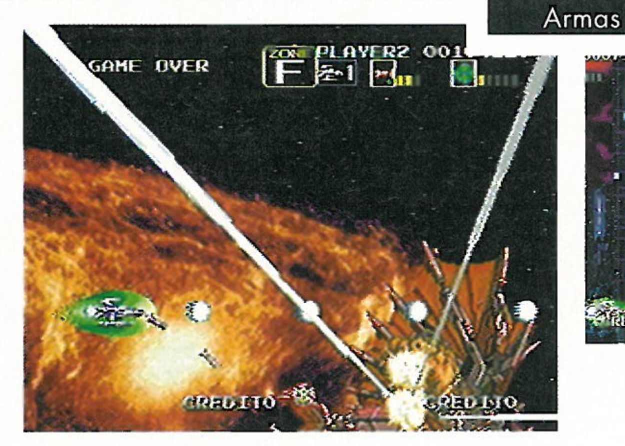

Enemigo final.

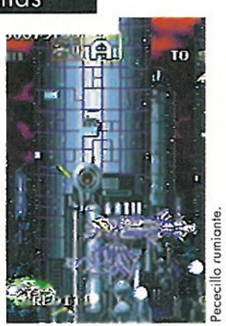

Enemigo final recibiendo.


Fase espacial característica.


Bomba superdestructiva.

Armas




Pececillo rumiante.

La fauna acuática es el principal protagonista de esta saga que Taito ha sacado a pasear con orgullo por todos los sistemas domésticos de juego.

Darius es un buen juego: se queda en el camino de ser una adaptación fiable o, al menos, precursora de nuevas formas de plasmar un viejo concepto. Se mueve con suavidad, es cierto, tiene gráficos de un tamaño relativamente grande, es innegable, pero su fuerza visual, donde radica el verdadero poder de un juego, no goza de la perfección que tienen otros títulos como *Galactic Attack* o *In The Hunt*.

A pesar de eso, es presumible que existan adeptos a este desarrollo, que guarden gratos recuerdos de experiencias en otros soportes, de versiones que explotaron de una manera decidida sus cualidades técnicas. Para ellos este comentario servirá de muy poco.

Darius Gaiden es un matamarcianos que seduce a los conocedores de la historia, que saben de sus andanzas pasadas y de sus cualidades originales. Seducirá a sus incondicionales que obviarán las limitaciones gráficas que lo unen en exceso a las conversiones de Súper Nintendo.

Los nuevos usuarios, que serán pocos, seguirán sin coger gusto a este tipo de juegos. No encontrarán sentido a pasarse horas y horas en mundos con peces de colores.

ÚLTIMA

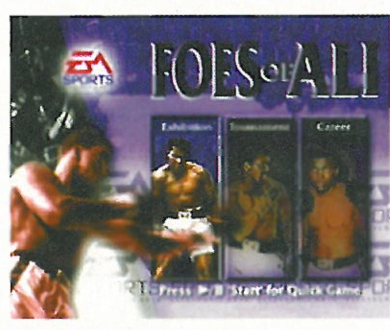


REAL 3DO

Foes of Ali

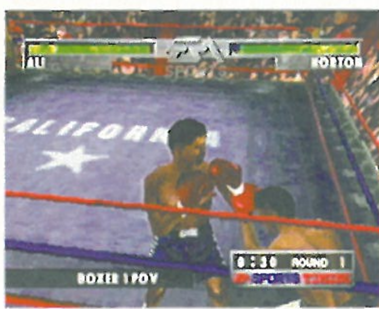
por Gonzalo Herrero

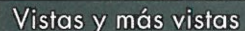
Nombre original : Foes of Ali
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Electronic Arts
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



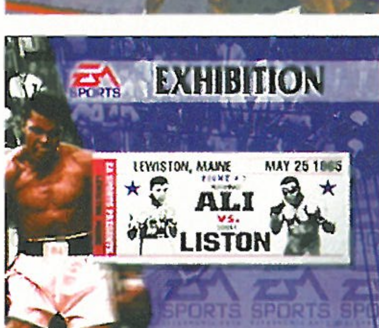


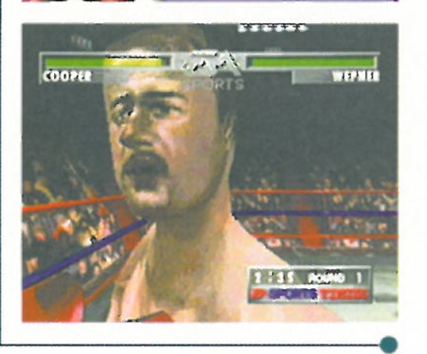






Vistas y más vistas





Decir que 3DO es un sistema que por sí sólo no debe tener muchos problemas para subsistir con orgullo en el claro mercado de Sega, Sony y Nintendo, es una obviedad sin trascendencia. Una buena prueba del esfuerzo que está manteniendo Electronic Arts es *Foes of Ali*, un curioso simulador de boxeo que destila buenas intenciones en cada pantalla.

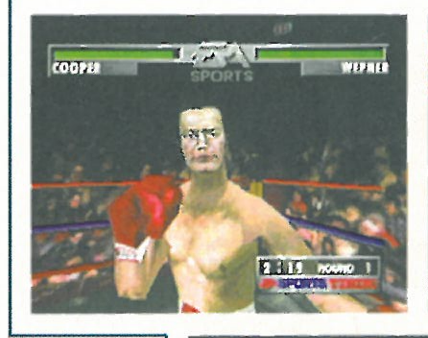
El género pugilístico ha sido tradicionalmente un terreno donde se han producido muy buenos clásicos, tanto en recreativas como en sistemas domésticos. Desde *Super Punch-Out*, la saga de Nintendo, a los vejestorios *Rocky* y *Frank Bruno's Boxing*, sin olvidarnos de los nuevos talentos como *Victory Boxing*, el número de títulos dedicado a los puñetazos es inmenso. Una lista de mamporros bien dados que han sufrido, como la mismísima historia del software, la evolución de las técnicas en sus carnes.

Foes of Ali es poligonal por definición, y se vale de estas artimañas para ser más espectacular, aunque cae rápidamente en el pozo de la lentitud y de un cierto descontrol en su manejo.

3DO, en todo momento, controla los entornos bien, con resoluciones de pantalla muy altas y un colorido en consonancia, pero pierde mucho de su encanto en la manejabilidad, que hace caso a un extraño sistema: movemos los brazos del luchador con el control direccional, a izquierda o derecha. Para dar una pista, es tan incómodo como los simuladores de carreras donde hay que acelerar pulsando arriba.

Los combates tienen una gracia especial: podemos rememorar en las carnes de Mohamed Ali toda su carrera deportiva, contra los mismos rivales, en los mismos pabellones y comprando las antiguas entradas para asistir al evento. Para aumentar su atractivo, los programadores de Electronic Arts nos han llenado los









La perspectiva vertical intenta emular la pantalla de una máquina de pie. Para verlo bien tendríamos que girar la pantalla 90 grados.







ojos de vistas, más de 20, que podrán satisfacer las necesidades de todos aquellos aspirantes a realizadores de cine. Incluso tendrán la oportunidad de probar montajes complejos con encuadres a cual más absurdo. Para que os hagáis una idea del nivel de cámaras que tiene, incluso existe una que emula las pantallas de las máquinas de pie, vertical, como en los matamarcianos *Layer Section* o *Raiden Project*.

Tampoco hay mucho más que hablar de un desarrollo típico, que está a mitad de camino entre el *Boxer's Road* de PlayStation y el *Victory Boxing* de Saturn. Un concepto que se mueve entre la simulación y el arcade con facilidad, pero que no toca ninguno de los dos extremos.

Foes of Ali es una de las mejores apuestas en este momento, en lo que a simuladores deportivos se refiere, dentro del espectro de juegos para 3DO que, evidentemente, no utiliza el canal oficial para ser distribuido.

Electronic Arts España, de todos modos, no está haciendo mucho para mover con ciertas garantías el mercado de 3DO en nuestro país, algo que parece contraproducente, ya que ha tenido mucho que ver con la existencia del sistema.

Desde que conocemos la noticia de que la 3DO Company ha desestimado el lanzamiento del M2 por un simple problema de costes, la consola parece abandonada a su suerte. Una suerte que deben mantener viva los usuarios que han confiado en sus posibilidades de juego y en un catálogo extenso.

Es una pena, pero ya ocurrió antes, y encima alguien lo avisó.





X-Men





El tamaño de los sprites en X-Men rompe esquemas. Es superior, con creces, a otros intentos del mismo estilo para PlayStation. Street Fighter Zero o Mortal Kombat 3 son buenos ejemplos para la comparación.

Escenario móvil



Ambiente espacial.



Ambiente tropical.



Ambiente submarino.

por J. Luis Sanz

Nombre original :	X-Men
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Capcom
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Son muchas las voces que se escuchan en el horizonte en contra de la Saturn, sin que logren detener el interés de las compañías de programación hacia la consola. Quizá sea porque Sega, en esto de los videojuegos, tiene siempre algo que decir. Así, los detractores de la máquina –que son muchos–, hacen sangre sobre su pérdida reiterada de polígonos y demás desmanes gráficos, olvidando sospechosamente las innumerables ventajas gráficas que posee Saturn a la hora de afrontar la programación clásica con *sprites*.

Más alto, más fuerte y más rápido; así es *X-Men*, una recreativa que, además de triunfar en los salones, ha llegado a Saturn en una conversión exacta a la original, con opciones y maneras igualmente sobresalientes. Capcom es la culpable del lanzamiento de un programa cuyos *sprites* superan las dimensiones monstruosas de los cartuchos de SNK, lo que porporciona enormes dosis de jugabilidad y espectáculo.

La reiteración en todos los argumentos es una mal endémico que afecta a los hijos de *Street Fighter II*. Son muchos los programas de lucha con calidad contrastada que, por desgracia, se repiten con tanta insistencia que se pierde el entusiasmo por ellos. *Primal Rage*, el último *Mortal Kombat* (no sabemos si una vez impresas estas líneas habrán aparecido tres o cuatro más) o el enésimo clónico se han convertido en algo tan cotidiano que


Iceman ataca con su hielo.

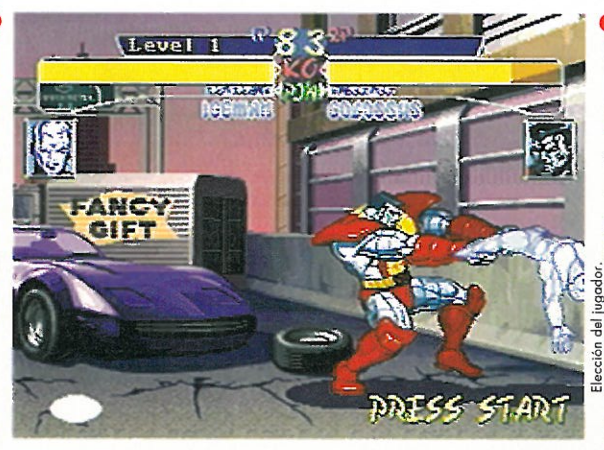

Magia a punto.



Colorido especial.



Agilidad y versatilidad en la lucha.



Rapidez

Elección del jugador.

Magia.

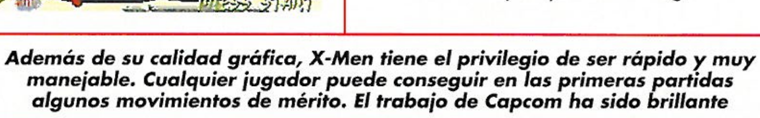
han perdido su capacidad de sorpresa. *X-Men* es una bocanada de aire fresco, un estímulo para luchar contra un amigo o, en su defecto, en solitario, siempre que el nivel de experiencia del jugador sea lo suficientemente elevado para avanzar con garantías entre tanto mandoble.

Uno de los principales pilares del juego de Capcom es la facilidad de manejo. Todos los movimientos son rápidos, milimétricos y sencillos de ejecutar sin muchos conocimientos de *combos* y demás gaitas, que también las tiene.

Aquellos que no profesan devoción por este género, tienen la posibilidad de acceder a él por *X-Men*, una opción de juego tan bien diseñada que quizás les haga cambiar de opinión. El programa está pensado para que la diversión que proporciona se prolongue en el tiempo.

Nada es de extrañar cuando Capcom afronta ejercicios de lucha, puesto que nadie debe olvidar que ella instauró los cánones de este género: gráficos de sobradas dimensiones, manejabilidad, músicas conseguidas, amplio número de personajes con diferentes alternativas de combate y, por encima de todo, un gran poder de cautivar con sus desarrollos a multitud de usuarios.

Sin duda, *X-Men* es el mejor programa de 'lucha convencional' aparecido para una consola de 32 bits (términos no muy precisos que utilizamos en este caso para separar a aquellos juegos con los patrones de *Street Fighter II* y los nacidos al amparo de los polígonos de *Virtua Fighter*). Mejor que *Mortal Kombat 3, Golden Axe The Duel, Street Fighter Zero o Dragon Ball Z.*


Además de su calidad gráfica, X-Men tiene el privilegio de ser rápido y muy manejable. Cualquier jugador puede conseguir en las primeras partidas algunos movimientos de mérito. El trabajo de Capcom ha sido brillante





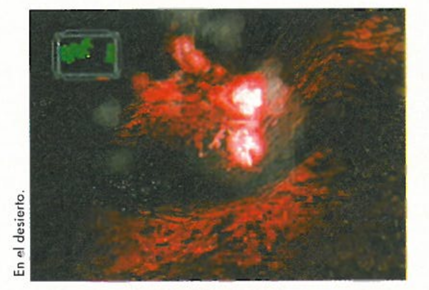




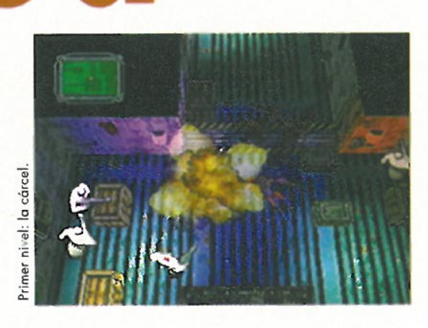


Loaded

por J. Luis Sanz


En el desierto.

Nombre original :	Loaded
Realización :	1995
País :	Reino Unido
Compañía :	Gremlin
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

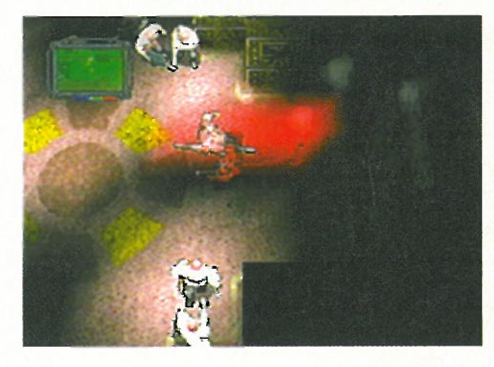

Primer nivel: la cárcel.



Renegociando el estado de las cosas.

Escribir un artículo de este tipo es peligroso. Demasiado peligroso, sobre todo cuando quien lee sabe de qué va la cosa o cómo se juegan a ciertos programas.

Loaded es un desarrollo de Gremlin Interactive que se ha reconvertido y al que le han añadido algunos detalles de interés. *Actua Golf*, *Actua Soccer* y *Loaded* son ejemplos de programas que entran de lleno en el mundo de los polígonos y las perspectivas, en consonancia con un punto de vista y una realización agradable. Atrás quedan los años del Spectrum, de los *Jack the Nipper 1* y *2*, *Breakout* o *Bounder*. De ocho colores básicos y algunas mejoras gracias a sistemas más poderosos en *sprites*, rapidez y colores.



Los sombreados están muy logrados. Es, quizá, el mejor programa para PlayStation con este tipo de efectos.





¡Mamma!



Este imbécil (así es conocido en el juego) fue abandonado de pequeño y tiene poca educación. Por el mundo se abre paso con su pistola de plasma que rifa alternativamente.









Bounca

No se anda con medias tintas cuando amenaza y ejecuta a sus víctimas. Tiene en sus manos el poder de los misiles simples y de los frags.



El juego que ahora comentamos es un alarde de inteligencia de unos programadores que se han desmarcado con originalidad de un concepto que tiene muy buenos ejemplos.

Han cogido lo mejor del primer *Gauntlet*, del que ha recreado algunas escenas clavadas (¿recordáis a los fantasmas acosando al jugador como posesos?), *Dandy* o *Into the Eagles Nest*, obra cumbre del género guerrillero de lucha contra los nazis en la Segunda Guerra Mundial, para mezclarlos sabiamente en un mapeado de polígonos que conforman paredes, suelos, objetos y enemigos.

Para más deleite de los usuarios, el entramado de laberintos, donde nos limitamos a buscar las llaves que





Cap 'N' Hand

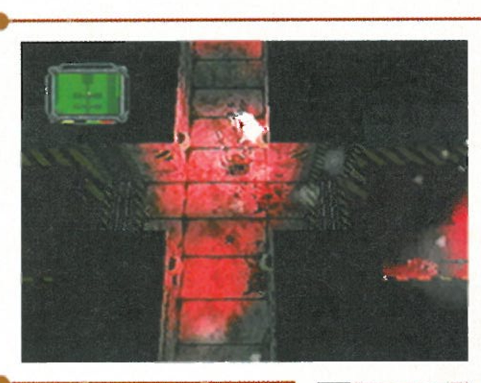


Tiene un bonito uniforme con reminiscencias esqueléticas y dos brazos que sujetan sendas armas de un calibre respetable. Su estrategia preferida es preguntar y disparar a la vez: si puede, que responda.



abren nuestra puerta hacia la libertad, está organizado con una sensibilidad visual que pocos juegos han logrado alcanzar. La capacidad de estas máquinas para manejar focos de luz, con efectos de *ghost layering* muy avanzados, ha hecho que *Loaded* posea las luces y sombras más maravillosas de la última hornada de títulos. Tan pronto entramos en un pasillo oscuro que debemos iluminar a balazos, como nos sorprende con una estancia plena de luz y enemigos.

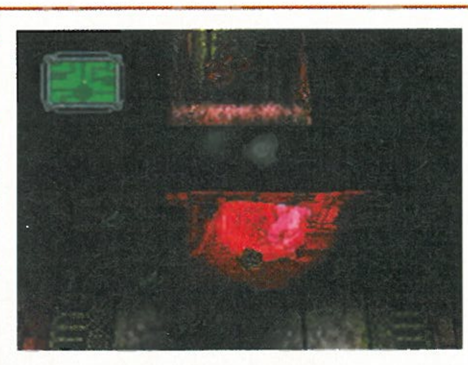
El programa técnicamente, por tanto, es muy bueno, y no adolece de grandes errores que impidan jugar con él. El factor de la jugabilidad, precisamente, es otro de los detalles fundamentales para su compra: cada fase se convierte en un infierno de enemigos interminable. Hay momentos en los que deseamos que la pesadilla termine, buscamos ansiosos la salida y las llaves bajo cualquier caja,



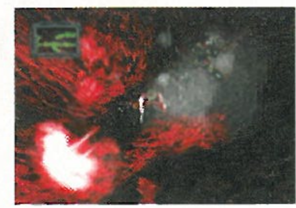
Fwank

Camino del payaso que todos quisimos ser, utiliza con destreza las esferas de plasma y los ositos autoguiados.

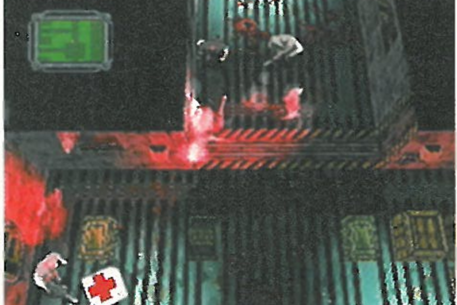








Vox



Es vox populi que esta niña maleducada impone la superioridad de la violencia con un arma especialmente femenina: Hail Fail. Un grito descarnado en la oscuridad.





Butch



En sus ratos libres se viste de mujer. Su problema llegó cuando decidió salir a la calle con un lanzallamas portátil con el que intentaba trasmitir su programa electoral a la ciudadanía. Por el momento, no lo ha conseguido.



botiquín o resto humano que hallamos destrozado anteriormente. Es largo, muy largo, y sólo la insistencia nos permitirá acabarlo.

Además, los amantes de la hemoglobina en cantidad, encontrarán en *Loaded* un alumno aventajado de *Doom* que transforma, como un principio físico, las formas humanas en deshechos irreconocibles y chamuscados.

En este sentido, los programadores de Gremlin han querido dejar muy claro el *target* de su juego, con las ilustraciones al más puro estilo de cómic sanguinario y adulto americano. *Loaded* reúne con brillantez los aspectos visuales, técnicos y de juego, por lo que su compra, sólo condenada por el gusto del comprador, es acertada por duración… aunque el Memory Card ayudará un poquito a los menos pacientes.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
82

por Carlos Ballester

Viewpoint

Nombre original : Viewpoint
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sammy
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Viewpoint cambia de soporte. La migración del título de Sammy estaba predestinada desde el mismo instante de su nacimiento: en 1992. Engendrada en las MVS de SNK, aquella recreativa de 74 Mb bebió en las fuentes del clásico *Zaxxon*, para convertirse en un *shoot'em up* de perspectiva isométrica llamado a implantarse en soportes futuros, manteniendo siempre intacto el elemento más característico de cuantos posee: la extrema dificultad de su desarrollo.



Fotograma de la intro.



Gráficos renderizados como impone la moda.

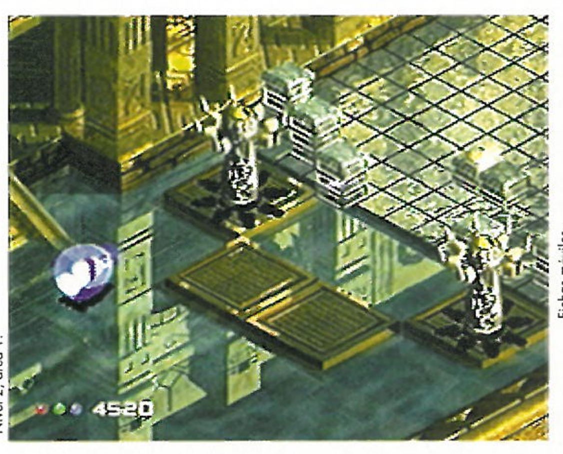


Eso es *Viewpoint*, un reto casi imposible, una aventura que raya en lo heróico, un título que sólo podrán consumir los pacientes, aquellos que sean capaces de superar al enemigo final de la segunda fase. La 'sobrada' del grupo de programación Alcom, que quizá se propusieron pasar a la historia como los únicos humanos capaces de vencer a su propia criatura, ha provocado que muchos usuarios de Neo Geo (el soporte que le dio fama) considerasen que no había nada más allá del engendro en cuestión, como único recurso para liberar el pequeño ego de todo jugador ante un reto de ese calibre. El título de Sammy estuvo considerado durante mucho tiempo como un privilegio para quienes fueron capaces de pagar 45.000 pesetas por el cartucho. El pasado año, su precio se transformó al convertirse en uno de los primeros juegos de SNK llevados a CD-ROM para su consola doméstica. Hoy, su aparición en PlayStation está acompañada de un cambio de *look* que en nada modifica su esencia. Parece como si los programadores hubieran llevado el desarrollo original a una clínica de belleza





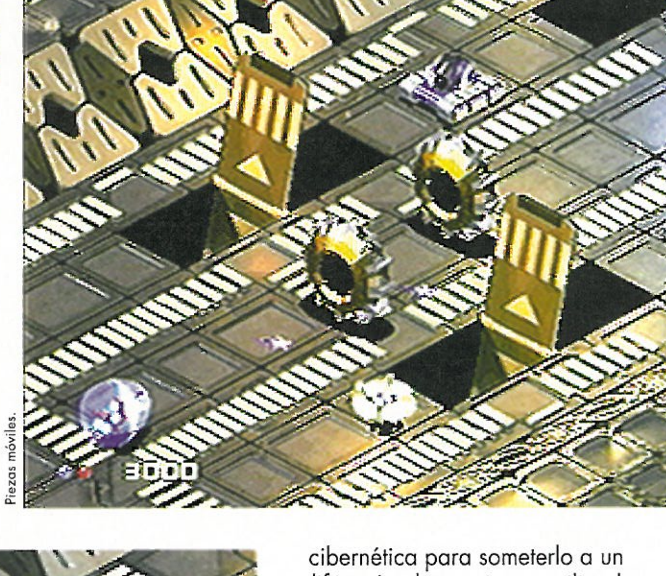
Como no podía ser de otra manera, el eterno enemigo final del segundo nivel mantiene su condición de invencible.



Nivel 2, área 1.

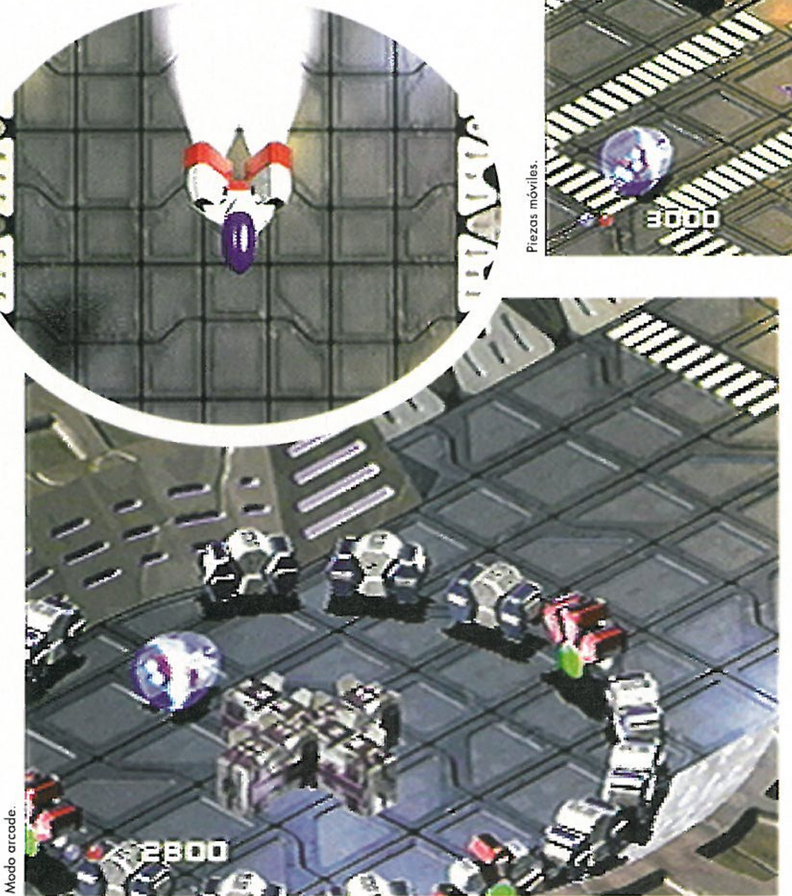


Fichas móviles.



Piezas móviles.

Sammy ha olvidado los coloristas sprites del título original de Neo Geo para ofrecer texturas metalizadas mucho más reales y atractivas.



Modo arcade.

cibernética para someterlo a un *lifting*. Las herramientas utilizadas para tan difícil tarea estética han sido aplicaciones en 3D y, a base de renderizaciones, se han estilizado todos los elementos de pantalla, en un maquillaje a la última que le ha quitado tres años de encima. Pero que nadie se llame a engaño por el palmito que hoy luce *Viewpoint*, porque es el mismo: excelente nivel gráfico, desarrollo ágil y vertiginoso, enemigos finales indestructibles, disparos por doquier, y una dificultad desmesurada.





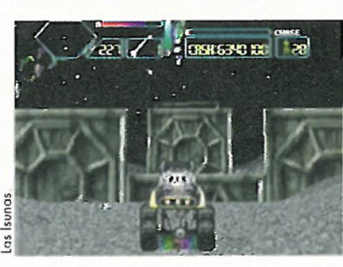
Off World Interceptor

por Javier S. Fernández

Nombre original : Off World Interceptor Extreme
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Crystal Dynamics
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM


Atlantia Point.


Bastion.


Las Isunas


Scorch 7.


Scorch 7.


Silt Sorrow.

Planetas

Crystal Dynamics ha recuperado para Saturn uno de sus primeros títulos realizados para una consola de 32 bits, concretamente la 3DO, en una versión idéntica a la original.

Camuflado bajo la apariencia de un simulador de conducción, *Off World Interceptor* mantiene la esencia de los juegos *arcade*: desarrollo de la acción en línea recta y estilo de inconfundibles *shoot'em ups* de disparos, donde no hay consciencia exacta de hacia quién o hacia dónde se dirige nuestra munición.

La rapidez y suavidad en su ejecución y una amplia variedad gráfica a lo largo de los diferentes niveles, son los pilares básicos de un título bien construido, sin demasiadas pretensiones, que cuenta con amplitud de posibilidades y opciones para realizar una configuración personalizada de los diferentes vehículos. Éste es uno de los aspectos más interesantes de *Off World Interceptor*. Una buena proyección a lo largo del juego, acompañado de la recolección de los numerosos *items* que, en forma de monedas, surgen a lo largo del recorrido, será recompensado al finalizar cada nivel con una notable suma de dinero, que nos permitirá, al acceder a la pantalla de repuestos, adquirir un vehículo dotado de una mayor velocidad y resistencia. Asimismo, podremos configurar el automóvil a nuestro antojo, con la adquisición de diversa





Arriba: captura de la intro inicial, en la que se nos pone en antecedentes, de forma muy gráfica, sobre el desarrollo de la historia. Abajo: fotograma correspondiente al anuncio publicitario incluido por Crystal Dynamics, en el que se presentan algunos de sus próximos lanzamientos.

Vehículos

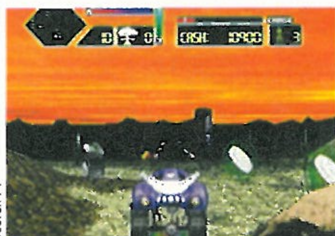







El juego ofrece la posibilidad de acceder a vehículos cada vez más potentes. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Abductor, VV Sector, Interceptor, Violator, RoadKill 409 y Vindicator.


Las lunas.


Scarch 7.


Silt Sorrow.


Enemigo fin de nivel.

munición, recambios o la compra de alguna vida extra. (Para los jugadores más impacientes que quieran acceder de forma inmediata a todas estas prestaciones, les invitamos a buscar en el reportaje dedicado este mes a los trucos para los juegos de la Sega Saturn).

Como viene siendo habitual en las más recientes producciones de la compañía norteamericana Crystal Dynamics, sus programadores han incluido al comienzo del programa un divertido *spot* publicitario en el que, amén de mostrar diversas escenas de algunos de sus más exitosos títulos, se pueden ver fragmentos de los que serán algunos de sus lanzamientos más inminentes.

Off World Interceptor Extreme (coletilla ésta exclusiva del título para Saturn) no responde a la ascendente trayectoria mostrada por Crystal Dynamics durante estos últimos meses, en los que la producción de software para las consolas de 32 bits se ha visto incrementada de forma sensible. La compañía norteamericana se ha desmarcado como una de las empresas desarrolladoras que mejor y más rápido han asimilado las nuevas tecnologías, aunque en esta ocasión no han aplicado lo aprendido.

Tal y como comentaba en las páginas de **ÚLTIMA** Tetsuya Mizuguchi, *producer* de AM3, (en la entrevista publicada en el mes de enero), "la programación de juegos para estas nuevas consolas requieren un tiempo de aprendizaje".Van pasando los meses y se debe esperar un aumento cualitativo de los títulos respecto a anteriores producciones. Un título que nace desfasado, por lógica, no puede tener mayor futuro.

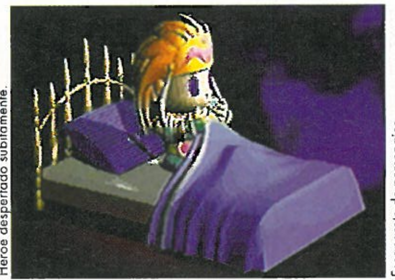

Silt Sorrow.





Shining Wisdom


Intro del rey.


Héroe despertado súbitamente.


Escaparate de personajes.





por Gonzalo Herrero

El título que nos ocupa tiene sobre sus espaldas algunos meses de antigüedad. Sin embargo, hay que reconocer su importancia dentro de un género que ha llegado a Saturn y PlayStation con las mismas premisas que lo hiciera en los soportes de 16 bits.

Existe un punto de inflexión en las aventuras claramente identificado en el tiempo y que tiene lugar, aproximadamente, a mediados de los años ochenta. Aunque antes se producen ejemplos del calibre de *The Lord of the Rings*, para la consola Philips G-7000, que combinaba las pantallas del monitor con un tablero por donde se movían las fichas de nuestros magos o guerreros.

A mediados de la pasada década nacen tres concepciones diferentes, pero en el fondo iguales, de contemplar un mismo género. Son tres vertientes muy parecidas que desembocan en el mismo mar.

Una es el concepto europeo de Mikro Gen con la saga de Wally (*Automania*, *Pijamarama*, *Everyone's a Wally* y, finalmente, *Three Weeks in Paradise*). Aquí hay que reseñar algunos calcos hispánicos de menor calidad, salvando un programa como *Sir Fred*, de Made in Spain. La segunda es la norteamericana, que

Nombre original :	Shining Wisdom
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sega
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

tiene a LucasFilm Software (ahora LucasArts) con sus *Maniac Mansion*, *Into the Labyrinth* o *Zack McCraker* como precursores de las aventuras gráficas para PC, utilizando el parser Scumm (interfaz de manejo usado por programas como *Monkey Island* e *Indiana Jones)*. Unos maestros que tuvieron su particular lucha con los *King Quest*, *Space Quest* o *Police Quest* de Sierra, ideados exclusivamente para PC.

El tercer grado de la aventura tiene su evolución desde una consola llamada Nintendo Entertainment System, que nace por esos años con un cartucho que fomenta la aventura, mezclando dosis de habilidad y arcade: *The Legend of Zelda*. Un maravilloso cartucho dorado que no cubría los gastos con sus gráficos, pero que perfeccionaba un poco más el género.

Es el concepto japonés: una idea que dispone a los jugadores dentro de un extensísimo mapeado lleno de enigmas, con enemigos fin de nivel o acertijos. Un precursor que no podía imaginar el incalculable legado que estaba guardando bajo su clasicismo. La saga *Final Fantasy*, los *Phantasy Star* y *Might & Magic* (con variaciones susceptibles), el adorable *Willow* de Capcom para NES, los *Illusion of Gaia, Secret of Evermore*, el mismísimo *The Legend of Zelda* de Súper Nintendo (obra cumbre que los españolitos se quedarán sin tener traducido) y un sinfín de actuales





En japonés...



De no mediar la intervención de algún distribuidor patrio, el juego estará disponible en japonés o inglés.





Visitar pueblos, hablar con las víctimas del mal, etcétera, una liturgia conocida por los aventureros.









programas que mantienen viva esta llama.

Shining Force para Mega Drive, por tanto, se convierte en el referente de la versión Saturn, *Shining Wisdom*, que recorta con acertado filo todo lo que hemos visto en anteriores ejercicios del género y lo pega en su particular álbum, donde los gráficos, fundamentalmente, y las músicas y efectos, componen un *collage* de calidad.

Asignar a la prolífica Sega el acierto de su desarrollo es un ejercicio gratuito cuando se tienen mimbres de más para hacer un cesto resistente (en argumento, sobre todo, aunque esté en japonés e inglés).

Por eso, es aconsejable llevar a cabo el método empírico de ensayo-error (ya sabéis, lo de que la experiencia es la madre de la ciencia), para adivinar qué estamos eligiendo en cada momento. Eso sí, con la prudencia de tener una partida grabada en algún punto cercano donde podamos recuperarnos de los seguros fallos.

Este tipo de juegos, que han sido potenciados desde los soportes de 16 bits, especialmente por Nintendo y otras compañías afines, consisten en recoger los objetos repartidos por el mapeado para ser usados en lugares determinados. Un simple

Los gráficos son tremendamente sencillos, pero muy agradables.



proceso de recoger y dejar con sentido. Una aventura, al fin y al cabo.

Seguimos afirmando, y nadie va a cambiar nuestra opinión, que estos programas y todas sus réplicas no son juegos de rol, porque no podemos elegir en ningún momento qué es lo que queremos hacer. No podemos ser ni ladrones, ni héroes, ni caballeros o magos, sin que antes el programador no haya contemplado esa posibilidad.

Por tanto, la vieja polémica se debe zanjar con una palmadita en la espalda a los distribuidores que siguen ofreciendo gato por liebre. Rol por aventura, mientras los puristas del género se revelan contra la inmensa mayoría de usuarios que se jactan de su afición. Tampoco hay que condenarles.

En fin, al margen de este lanzamiento de Sega, hay previstas algunas importantes entradas en el mercado europeo alrededor de las aventuras. *Riglordsaga*, comentado el mes pasado, es otro concepto que se mueve entre el tablero y el videojuego con acertado ingenio.

Shining Wisdom es un ejercicio global notable, que puede verse mejorado hasta el infinito por las características técnicas de las máquinas en las que corre. 32 bits de potencia para mover pocos gráficos, pero con mucho colorido, y un manejo no muy importante. Es sencillo pero enormemente jugable: la aventura debe adaptar su desarrollo a un nuevo mercado que necesita imperiosamente leyendas a las que asirse.

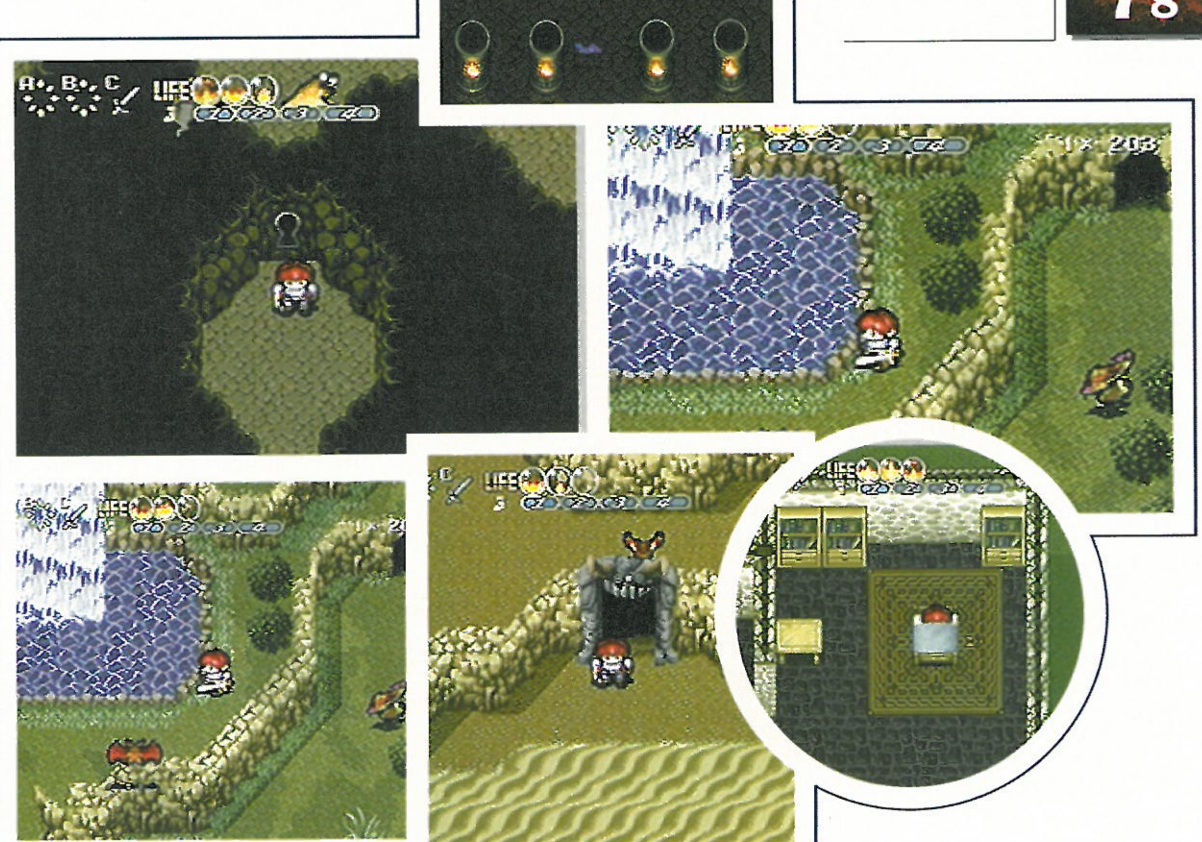
Sin duda, es el mejor que podemos disfrutar ahora, aunque no tardarán en llegar más.

Colorido



Cavernas, palacios y reinos malditos donde la magia tiene su especial hueco.





la opinión del lector



Neo Geo CD

Hola, soy un amante de los videojuegos de nueva generación y de vuestra revista. Tengo unas dudillas:

– Me gustan todas las consolas de nueva generación, en especial la Neo Geo CD. ¿Creéis que sería una buena compra?

– Si te gusta, sí, pero si albergas alguna duda...

– ¿La bajarán de precio?

– Eso sólo lo saben los responsables en España. Creemos que sí.

– ¿Seguirán sacando juegos?

– Indudablemente.

– ¿Cuánto tiempo tardan en cargar los juegos?

– Bastante, pero no mucho menos que los últimos programas para PlayStation (*Destruction Derby* o *Striker 96*), demasiado aficionados al funesto Please Loading.

– ¿Cómo calificaríais la consola: buena, mala o regular?

– Muy buena para el que la conoce y extremadamente mala para quien no ha jugado con ella.

– ¿Creéis que puede competir con Saturn, PlaySation, Jaguar, 3DO y CD-i?

Sin más, me despido hasta pronto.

– Con Jaguar, 3DO y CD-i puede competir tranquilamente; con Saturn y PlayStation, es más difícil.

Manuel Moreno (Córdoba)

Flores a mansalva

Quisiera empezar dando mi más sincera felicitación a todo el equipo de **ÚLTIMA GENERACIÓN** por vuestra magnífica revista. Suena a tópico, pero es cierto.

Desde luego, una cosa no se os puede negar: el afán de innovación que tenéis. Ya se apreció cuando hacíais aquella maravillosa vídeo-revista, *Video & Games*, firmando con apodos como J. L. Skywalker, hoy José Luis Sanz (por cierto, una pena la corta vida de aquella publicación). Ahora continúa vuestro buen hacer con **ÚLTIMA**.

Ya desde el primer número de esta ¡nuestra! revista, me impactó encontrarme con auténticos reportajes y entrevistas. No como en otras publicaciones que quieren enseñarnos a sumar y escribir mes a mes. Gracias por tratarnos como adultos y no como a bebés.

Lo cierto es que no poseo consola de última generación, pero no quiero que me ocurra como hace más de cuatro años cuando, sin poder esperar más para comprobar el potencial de otras máquinas, me compré la Mega Drive sin ninguna referencia. Por eso, esta vez prefiero esperar a que Ultra 64 y la ampliación a M2 de 3DO se unan a PSX y Saturn.

Estas son mis dudas:

– ¿Cúal creéis vosotros que será la consola que mayor cantidad y calidad de software tendrá y mayor número de compañías la apoyarán?

– Si nos atenemos a la experiencia de Saturn y PlayStation, y más alejada 3DO, cualquier sistema que tenga unos objetivos de ser vendida masivamente, cuenta de serie con el apoyo incondicional de las grandes productoras.

– ¿Qué opináis de Ultra 64?



Fatal Fury 3.

– Hay que suponer que con enseñar la marca de origen sea suficiente para garantizar su éxito.

– ¿Podrán la PSX, Saturn y 3DO leer discos de alta densidad?

– En la teoría, sólo los lectores desarrollados bajo la norma Sony y Philips serán compatibles. No así los de Matchushita.

Gracias por hacer una revista tan cojo... Seguid así.

Pablo Suárez (Carbayín)

Palos ¡constructivos!

Saludos a la redacción de **ÚLTIMA GENERACIÓN**.

En primer lugar, no os voy a felicitar y deciros que tenéis una fabulosa revista y demás peloteos, sino todo lo contrario. Voy a criticaros y a daros unas ideas, pero siempre constructivamente. La verdad es que no sé por qué me molesto en escribiros, ya que esta es la tercera vez que os envío una carta y eso que decís al final de la revista (se atenderán todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de la revista o mediante contestación escrita o telefónicamente), la verdad es que es una *bola*.

Bueno, empiezo. En primer lugar, me parecéis una revista bastante objetiva y original (dentro de lo que cabe), pero que no podéis competir con otras de la talla de *Súper Juegos* y *Hi Tech*.

Otro fallo es que sigáis comentando juegos que no sobrepasen el 50. Ya sé que ahora me saldréis con que haríais un flaco favor a aquellos usuarios que compran juegos habitualmente. Pero, bueno, ¿creéis que los usuarios de



Hi-Tech dejó de publicarse en octubre de 1995.

consolas somos tontos, o qué? Cuando un usuario se decide por un título determinado, antes de comprarlo lo habrá visto, e incluso jugado, en la tienda en donde adquiere su software habitualmente.

– Te equivocas. Muchos usuarios no suelen comprobar el juego que se llevan hasta que no llegan a casa. Unos porque lo piden con antelación, a través de un importador que sólo trabaja con pedidos, y otros porque en lugares como El Corte Inglés los vendedores son absolutamente profanos en el tema y no saben tan siquiera en qué consola corre el juego.

– Ahora paso a las sugerencias: Yo le añadiría a **ÚLTIMA GENERACIÓN** más páginas, por lo menos hasta llegar a las 130 para justificar su alto coste. De este modo habría más secciones dedicadas a deportes, trucos, y donde cupiesen más juegos o concursos y algún que otro fondo colorista de vez en cuando. Otra sugerencia, y esta sí que es muy buena: al igual que ocurre en las revistas de PC, podríais incluir un CD-ROM conjuntamente con la revista, que tuviera diversas demos jugables, tanto para Saturn como para PlayStation y 3DO. De este modo, sí que podríamos comprobar la calidad real de un juego.

La última sugerencia, esta ciertamente difícil, sería que trabajase en **ÚLTIMA GENERACIÓN** un gran profesional. Me refiero a ese personaje que se hace llamar **Marcos García**, *¡The Elf!*

– No creas, no es tan buen profesional; salvo de consolas Nintendo, Atari, Nec, Neo-Geo, Sony y Macintosh, Marcos no sabe de mucho más (en esta redacción tiene grandes amigos).

Por último, quisiera deciros que, pese a lo que pueda parecer, soy un fiel lector de vuestra revista y que lo único que quiero es que se convierta en la mejor del país. Gracias por la atención y espero que publiquéis la carta y sirva para algo más que para llenar espacio en una sección.

Sugerencias y críticas admitidas. Gracias.

J. B. B. (Valencia)

¡Apoyo! a Sega

Queridos señores de **ÚLTIMA**. Les escribo para comunicarles que compro su revista y, hasta ahora, me parecía una de las más serias del mercado. Pero, desde algún tiempo, estoy observando que están realizando una serie de comentarios nada objetivos y que en otras publicaciones ya era habitual.

Me refiero a los apoyos que todas las revistas conceden a Saturn. Y antes de entrar en la crítica, quiero decirles que no soy un detractor de Sega, por que, además, soy poseedor de una Mega Drive con la que, hasta la fecha, estoy muy satisfecho.

Basta ya, por favor. No se crean que los lectores somos mutantes que nos dejamos convencer por todo lo que ustedes digan. Nos hemos dado cuenta del apoyo incondicional que recibe Saturn y, por contra, la campaña de obstrucción que hay hacia PSX.

Hay un hecho que es indiscutible. La potencia de las dos es muy grande, pero, hoy por hoy, PSX es superior. Muchas compañías de programación reconocen que es más fácil programar para PSX y tiene mayor potencia para mover polígonos texturados, etcétera.

– Terrenos movedizos. No es la primera carta que recibimos en este sentido y no será la única. En cuanto encadenemos dos o tres comentarios muy favorables hacia PlayStation, los amantes de Saturn nos llamarán raudos. Es problema de los lectores hablar sin conocimiento, o condenar a un juego porque pierde tres polígonos en su desarrollo. ¿Tal vez hay que dejar de maquillar las opiniones y decir claramente que PlayStation es superior técnicamente pero que tarda mucho en cargar los juegos y que Saturn es inferior pero sus programas más divertidos? Todo es relativo.

Agradeciéndoles de antemano la publicación de la carta, me despido atentamente.

Miguel A. Avedaño Solera (Madrid)



Pantalla de carga de PlayStation.

la opinión del lector



Alegoría al Mega CD

Las últimas cartas publicadas en vuestra revista me han dejado muy sorprendido. Gente que se quejaba de Sega y de sus supuestas estafas con el Mega CD y el 32X, cuando no habían tenido en sus manos ninguno de estos ingenios; es más, se referían a ellas como intentos de superar la Súper Nintendo, a la cual ya habían aventajado de largo. La verdad, les diría a estas ¿personas? que se callaran si no han tenido ninguna experiencia con estas máquinas. Yo, por ejemplo, poseo una Mega CD y, por mucho que dijesen lo contrario algunas revistas y gente interesada en el desprestigio por envidia, siempre que he tenido dinero para adquirir un juego, he ido a la tienda y me he comprado uno; nunca ninguno me ha decepcionado y, es más, me los he pasado todos. Eso indica dos cosas: o que el juego es fácil (imposible con los CDs de cientos de megas), O QUE DIVIERTEN UN MOGOLLON.

Además, estas malas lenguas decían que había pocos juegos; ¿qué pasa, que ellos tienen suficiente dinero para comprarse 40 programas cada mes? Como dice la sabia frase: "Más vale calidad que cantidad".

En definitiva, yo estoy contento con mi Mega CD y ahora planeo comprarme una Saturn; mientras, ellos se quedarán jugando con su desfasada Súper Nintendo. Soñando con utopías de máquinas de 64 bits, con cartucho, y que van retrasando su lanzamiento hasta el siglo XXI, cuando las consolas habrán pasado al siguiente nivel (como el CD de la SNES que nunca salió, ¡já!).

Gracias por vuestra atención, amigos de **ÚLTIMA**, espero que me publiquéis la carta y os felicito por vuestra revista. Para mí, es la mejor del mercado (como dicen en las películas, "¡Ya se que esto te lo dicen todos!", pero va en serio).

Albert Ferrer (Sarri de Dalt)

Sega sí que gusta...

Quisiera expresar mi enfado contra la práctica mayoría de las revistas especializadas por el trato que dan a la consola Saturn. Soy feliz poseedor de dicha consola y estoy harto de leer críticas absurdas contra este sistema, y eso que, hoy por hoy, tan sólo tiene un rival, PlayStation, y que ni siquiera conocemos los juegos de las futuras máquinas de otras empresas .

Es por todo esto, que os escribo para felicitaros por vuestra publicación, puesto que es la única que compro desde hace meses –desde que nacísteis– y la única, repito, la ÚNICA, que realiza un trato imparcial hacia todas las compañías del sector. A su vez, quiero hacer extensiva la felicitación a Carlos Ballester, por sus artículos de *Virtua Fighter 2* y *Virtua Cop*. Comparto todo lo vertido en ellos, en los que se llama a las cosas por su nombre y se dicen verdades como puños, le duela a quien le duela.

Por último, una sugerencia, que haría más completo el análisis de los juegos, si cabe. Esta es dedicar un pequeño recuadro a la puntuación en el que, al menos, apareciera jugabilidad y duración/dificultad del programa, apartados que considero fundamentales en un juego tras gastarme una importante suma de dinero.

– En la revista hemos optado por una única puntuación por dos motivos: es más sencillo dar una sensación global del programa y porque el resto de apreciaciones son siempre ambiguas. La dificultad puede ser medida pero, dependiendo de quien sea el jugador, ésta es considerada mayor o menor.

Se me olvidaba: aprovecho estas líneas para preguntaros si Sega tiene intención de realizar una conversión de *Virtua Striker* para Saturn y, si es así, para cuándo.

Ánimo y seguid así.

S. G. I. (Zaragoza)



Virtua Cop, de Saturn.

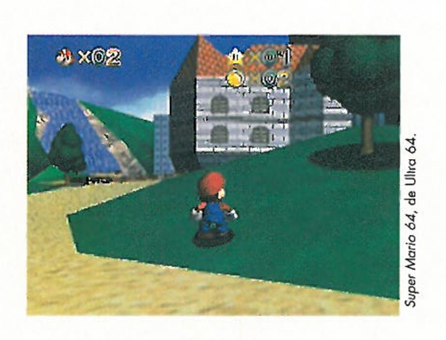
...Nintendo también

Kaixo, ¡**ÚLTIMA**!

Os ecribo para comentaros mi opinión sobre las nuevas consolas y alguna que otra cuestión.

Me acabo de comprar la PlayStation, que tiene calidad por los cuatro costados, (hardware, software, imagen y compañía). Sega, después del timo de la estampita (no tiene otro nombre, aunque las revistas traten de suavizarlo) véase Mega CD y 32X, no merece mi confianza. Saturn es una buena máquina y posee grandes juegos, pero lo que Sega hace con sus fieles es de masocas.

la opinión del lector



Super Mario 64, de Ultra 64.

No estoy de acuerdo con los que auguran un mal futuro para Ultra 64. La 'peña' olvida pronto lo que Nintendo ha hecho y hace con sus juegos (lo más importante, al fin y al cabo): les dota de un carisma especial, y en eso no pueden competir las demás compañías. Cuando salgan *Zelda 5*, *Metroid*, *Ultra Mario Kart*, etcétera, a ver quién me dice que no está dispuesto a pagar 12.000 pesetas por alguno de estos juegos. ¿Que los CDs valdrán la mitad?, dadme *Zelda* y que se aparten los demás (tiempo al tiempo). Así que, respondiendo a vuestra pregunta del artículo de Ultra 64 (**ÚLTIMA 8**), Nintendo no ha llegado tarde a la cita.

Esta compañía nos ha hecho un gran favor porque, ahora, en lugar de tener una única consola de última generación, tendremos dos: la que elijamos y la Ultra 64.

– Gracias por vuestros vídeos, pero tened en cuenta que a mí me gusta vuestra objetividad y la forma tan dura de puntuar los juegos. En vuestro último número os habéis pasado con los programas de dicho vídeo: un buen juego es un buen juego, sea de la casa que sea, pero 78% a *Wipeout* y 95% a *Sega Rally* me da qué pensar. Todos sabemos que os debéis a la publicidad, pero también a vuestros lectores (¿no?).

– Tened en cuenta varias cosas: una: las opiniones nunca se vierten por la misma persona, lo que obliga a diferenciar los gustos de unos y otros (como los tuyos y los nuestros) y, por tanto, las valoraciones. Otra, tal vez más importante, es que en nuestro comentario no obviamos la calidad de *Wipeout* en ningún momento. Si un notable te parece una mala apreciación...

– ¿No creéis que tanto Sony como Sega se están pasando con los vectores, olvidando la esencia de los videojuegos?

– Depende de lo que tú entiendas como la esencia de los videojuegos: ¿*sprites*, simples *scrolles*, arcades tipo *Commando*, simuladores de vuelo?

– ¿Podríais decirme qué pasa con Konami y Capcom? Una con *Soccer X* y la otra con *Street XX*... ya les vale. (Por favor, un artículo sobre tan grandes compañías que están abusando de su pasado. ¡Aupa *Night Mare*!).

– Konami y Capcom están haciendo lo que han hecho siempre: explotar todas sus sagas y lanzar, de vez en cuando, un producto que se ciña a las necesidades del mercado (*Resident Evil*, en el caso de Capcom).

– ¿Qué os parece la campaña de TV de Sony? En mi opinión, Chiquito lo haría mejor (el de Sega, *chapeau*).

Siguiendo la anterior pregunta, ¿por qué esa manía de las compañías de consolas por diferenciar tanto el mercado europeo del japonés? (en cuestión de anuncios de juegos, no en poder adquisitivo). No se han dado cuenta de que el manga vende más que Sherlock Holmes.

– Si conocieras realmente lo que un producto de juego vinculado con el manga vende, te deprimirías. Debes tener una cosa en cuenta: lo que a tí te gusta, no es necesariamente lo que gusta a los demás. Es más, la diferenciación de mercados es una medida que impide la invasión a destiempo de productos que tienen un camino estipulado por las productoras hacia sus distribuidoras nacionales.

– Me da risa leer un *target* de 10 a 16 años (¿nó será de 16 a 22? Los lectores de vuestra revista y usuarios de nuevas consolas no nos chupamos el dedo. Que espabilen los gerentes comerciales de las compañías.

Antes de despedirme quisiera dar las gracias a: Sega, sin su competencia Nintendo no se habría superado; Sony, por olvidar el relativo fiasco del MSX y volver con fuerza al mundillo de las consolas; y a **ÚLTIMA**, por permitirme expresar mi opinión.

Asier Errarkin Martín (Rentería)

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.

M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.

ÚLTIMA





GANADORES DEL CONCURSO

'CONSIGUE TU CONSOLA DE ÚLTIMA GENERACIÓN"

SONY PLAYSTATION :
Francisco Javier Bocanegra Sánchez (Sevilla)

SEGA SATURN :
Jaime Arenales Rodríguez (Valladolid))

NEO GEO CD :
Abraham Ortega Hernández (Albacete)

CD-i PHILIPS:
Francisco Javier Ocón Luengo (Huelva)

GOLDSTAR 3DO :
Ricardo Bustamante García (Madrid)

JAGUAR :
Carlos García López (Reus-Tarragona)

Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto (Jefe de Publicidad)
Felipe Morano



C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel: (91) 803 21 42

Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.

NÚMEROS ATRASADOS

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA Y TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR DE LA REVISTA, NO DUDES EN PONERTE EN CONTACTO CON NOSOTROS EN EL TELÉFONO (91) 803 21 42, DONDE ATENDEREMOS A TUS PETICIONES.

COMERCIAL HOLLYWOOD

Vídeo Club-Venta películas Manga, Venta y cambio de videojuegos. Últimas novedades. Todas las consolas Súper Nintendo-Mega Drive-Nes-Game Boy-Game Gear-Master System-Turbo Grafx-Saturn-Playstation-3DO FZ10 Jaguar- Neo Geo CD.

¡LO ÚLTIMO EN IMPORTACIÓN!

C/Carlos Frco. Lorenzo Navarro,42
Los Llanos de Aridane- La Palma

Tf. Fax (922) 46 21 25



Super Nintendo - Mega drive
Game Boy - Game Gear
Neo Geo CD - Saturn
PlayStation

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

ULTIMAS NOVEDADES DE IMPORTACION EN SONY PSX Y SEGA SATURN

C/ ANDRADE, 102. Tda.2 (junto Pza. Los Porxos)
08020 Barcelona Tel: 93-307 95 62

ORVAPEÑA
DISTRIBUCIONES

VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBES



Tlf.Fax: 928 - 383788

MEGAPLASTIC
COMPUTER & VIDEO GAMES

8720999 - - - 8720999 - - - 8720999 - - - 8720999 - - - 8720999

SUPER NUEVOS PRECIOS PARA CONSOLA JAGUAR





MAS DE 50 JUEGOS DISPONIBLES
ALIENS VS. PREDATOR, THEME PARK, SYNDICATE, DOOM, BURN OUT, ULTRA VORTEX, PINBALL, PITFALL, MISILE COMMAND, MYST CD, HIGLANDER CD, HOVER CD, PRIMAL RAGE CD, NBA JAM TE, RAYMAN, POWER RALLY, SUPER CROSS 3D.
JUEGOS JAGUAR DESDE
- - - 3.900 PTAS. - - -

JAGUAR
PERIFÉRICOS DISPONIBLES
CABLE RGB
CABLE LYNK (PARA 2 CONS.)
POWER PAD 1
PRO PAD 6 BOTONS
MEMORY CART CD ROM
MEGA PAD

Y TAMBIÉN ...
3DO
PORTÁTILES
SEGA 32X
CD ROM PC
SUPER NINTENDO

SONY PLAYSTATION
ÚLTIMAS NOVEDADES ...
TEKKEN, DRAGON BALL Z, RAYMAN, FIFA 96, EXTREME GAMES, RIDGE RACER 2, GOAL STORM KONAMI, WARHAK, WORMS DOOM, LOADED, ETC ...

PlayStation

SEGA SATURN.
SEGA RALLY, VIRTUAL FIGTHER 2, VIRTUAL COP, DRAGON BALL Z, STREET FIGTHER ALPHA ETC...

PEDIDOS AL TELÉFONO ---- **(93) 872 09 99**

MEGAPLASTIC
PL. CARMEN Nº 14/16
MANRESA (BARCELONA)

PRECIOS CON IVA INCLUIDO

Y SI TIENES ORDENADOR CONECTA CON LA BBS DE ATARI FAN PARA CUALQUIER INFORMACIÓN SOBRE ATARI JAGUAR. BBS.- (93) 442 38 27

DISTRIBUCIÓN DE ATARI-JAGUAR PARA TIENDAS

ÚLTIMA
ÚLTIMA
ÚLTIMA
ÚLTIMA

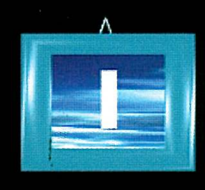
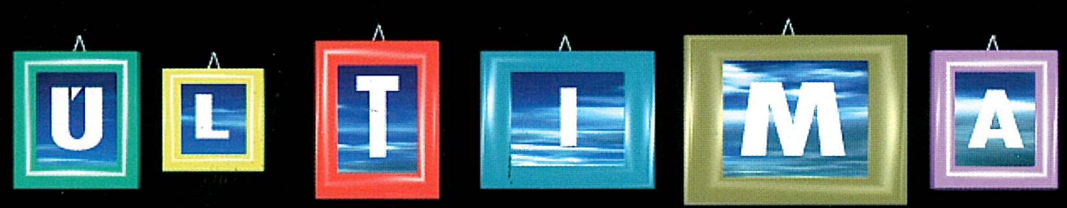
Game Players

PLAYSTATION – SATURN
TODO EN IMPORTACIÓN
LLEGADAS SEMANALES USA-JAPAN

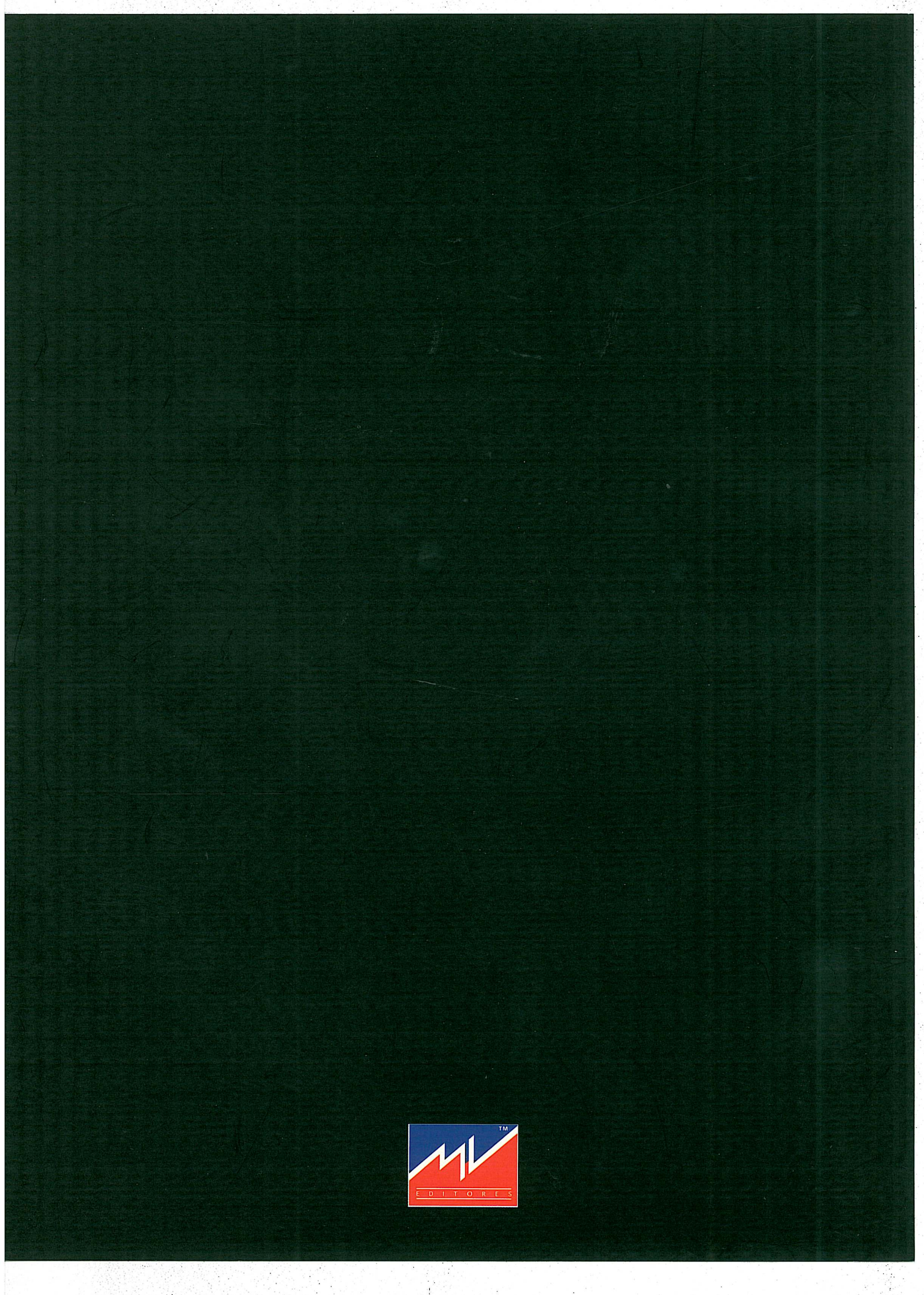
Tel/Fax (93) 408 63 03
C/ Pardo, frente nº 39 Tda. 08016 - Barcelona


Ú

L

T

I

M

A


TM
EDITORES